Erben des Throns



Regelhandbuch

G·D·G

Allgemeine Hinweise:

Das Programm und das Regelhandbuch wurden von den Autoren mit größter Sorgfalt erstellt. Dennoch können Fehler nicht völlig ausgeschlossen werden. Weder die GERMAN DESIGN GROUP noch die Autoren können für eventuelle Fehler oder fehlerhafte Angaben eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen. Ferner kann die GERMAN DESIGN GROUP für Schäden, die auf eine Fehlfunktion des Programms, beschriebenen Verfahren o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden. Für die Mitteilung von Fehlern ist die GERMAN DESIGN GROUP jederzeit dankbar.

Zum Starten der Commodore 64 Version legen Sie bitte die Diskette in das Diskettenlaufwerk und geben Sie den folgenden Befehl ein: (LOAD " * " ,8 ,1) und drücken Sie die "RETURN"-Taste. Zum Starten der Commodore Amiga und IBM AT Version beachten Sie bitte die Hinweise im Technischen Ergänzungsheft (TEH). Das Festplatten-Installationsprogramm für den Amiga befindet sich auf DiskB!

Aus der folgenden Tabelle können Sie entnehmen, wieviel Disketten sich in der Verpackung zu Ihrem Spiel "ERBEN DES THRONS" befinden müssen.

Commodore 64	eine 5.25" DD Disk
Commodore Amiga	drei 3.5" DD Disks
IBM AT mit 3.5" Laufwerk	vier 3.5" DD Disks
IBM AT mit 5.25" Laufwerk	drei 5.25" HD Disks

Die Amiga-Version benötigt mindetens 1 Megabyte RAM-Speicher. Die IBM AT Version muß über 570 Kilobyte Arbeitsspeicher verfügen können, um einwandfrei zu funktionieren.

Alle in dieser Anleitung gezeigten Bilder sind der Commodore Amiga & IBM AT Version entnommen worden und gelten nicht für den Commodore 64.

Die Registrier-Karte

Diesem Programm ist unter anderem eine Registrier-Karte beigefügt, auf der eine achtstellige Nummernfolge aufgedruckt ist. Tragen Sie diese Zahl bitte sofort in das obige Feld ein. Vertauschen Sie die Registrier-Nummer nicht mit denen aus anderen Spielen. Anhand dieser Nummer können wir sofort erkennen, welche Version Sie von unserem Programm besitzen. Nachdem Sie die Registrier-Nummer eingetragen haben, schicken Sie bitte die Registrier-Karte - gut leserlich ausgefüllt - wieder an unsere Adresse zurück. Sie erhalten damit Anspruch auf die im TEH beschriebenen Serviceleistungen.

Inhaltsverzeichnis:

1. Prolog

Es war einmal ein Königreich, das auf einem kleinen Kontinent einer Fantasiewelt lag. Einst wurde das Land von grausamen Trollen beherrscht. Die wenigen kleinen Ländereien, die die Menschen bewohnten, waren untereinander verfeindet. Es war ein dunkles Zeitalter, in dem überall die Furcht und das Schwert regierten.

Irgendwann tauchte ein alter und weiser Mann auf. Er hatte eine Idee, wie durch einen Krieg die schrecklichen Trolle endgültig vom Antlitz der Erde vertilgt werden und man entscheiden konnte, wer von den Baronen sich in der Schlacht die Königswürde verdienen sollte. Jeder Baron erhielt drei verschiedene Insignien seiner Macht: eine Krone, ein Zepter und einen Reichsapfel. Diese drei Zeichen der Königswürde wurden überall einzeln versteckt. Der Baron, der als erster seine drei Insignien findet, sollte zum König gekürt werden und die Menschen im Kampf gegen die Trolle vereinen.

Nach langen Jahren erbitterter Kriege hatte es ein junger Baron schließlich geschafft. Es gelang ihm, die drei Zeichen der Königswürde zu erobern, die Trolle zu vernichten und die restlichen menschlichen Heerführer zu unterwerfen. Endlich kehrte Frieden ein. Der Lebensstandard hob sich und war schließlich ähnlich dem unseren Mittelalters. Die Menschen waren recht glücklich, denn ihr König regierte weise und gerecht. Er beendete alle Kriege, indem er die anderen kleinen Länder, die er in den Jahren zuvor erobert hatte, annektierte. Nur mit der Hilfe seiner mächtigen Armee gelang es ihm, die anderen Barone zu zwingen, ihre Provinzen mit den seinen zu vereinen. Er gestattete ihnen, diese Gebiete auch weiterhin unter seiner Oberaufsicht zu verwalten.

Die Barone konnten es nicht verwinden, daß sie den größten Teil ihrer Souveränität einbüßen sollten. Sie erklärten sich dennoch damit einverstanden, denn sie waren der Meinung, daß es besser sei, etwas von ihrer Macht abzugeben, als sich auf einen nicht gewinnbaren Krieg einzulassen. Da sie auch untereinander zu sehr zerstritten waren, gelang es ihnen nicht, sich gegen den Eroberer zu verbünden. So fügten sie sich zähneknirschend den Anweisungen des neuen Königs.

Mit dieser Methode brachte der König den ganzen Kontinent unter seine Kontrolle. Jahre des Friedens und der Freiheit für das Volk gingen ins Land. Die Barone erfüllten alle Anweisungen des Königs, blieben jedoch unzufrieden und warteten nur auf eine günstige Gelegenheit den König stürzen zu können.

Eines Tages beschloß der König, daß es an der Zeit sei, auch das Heilige Land, das auf einem anderen Kontinent lag, zu befrieden. So sandte er seinen Bruder mit einem großen Kreuzfahrerheer dorthin. Darauf hatten die Barone nur gewartet. Das Heimatheer war durch den Auszug der Kreuzritter so geschwächt, daß die Adeligen nun ihre Chance sahen.

In einer kalten Dezembernacht schlich sich ein gedungener Mörder in das Schloß und nahm dem König das Leben. In einem heftigen Kampf mit den Wachen wurde er anschließend selbst getötet, bevor er verraten konnte, welcher der Barone ihn beauftragt hatte. Während des Scharmützels brach plötzlich Feuer aus, und die Flammen leckten schnell von einem Raum des Schlosses zum anderen. So wie von seinem Heim, so blieb auch vom Frieden, den der König gebracht hatte, nichts als Asche.

Die Barone sahen nun ihre Gelegenheit, die Macht über das ganze Königreich zu ergreifen. Sie riefen ihre Ritter zu den Waffen. Die Männer des Königs wurden getötet oder aus den Provinzen der Barone verjagt, die nun wieder von den ehemals entmachteten Herren regiert wurden. Die Armeen machten sich zur Schlacht bereit und warteten auf die Befehle ihrer Barone.

Allerdings mußten sie sich auf einen gewaltigen Krieg gefaßt machen. Die königstreuen Soldaten verteidigten das Land, da der rechtmäßige Erbe des Throns, der Bruder des Königs, schon bald aus dem Heiligen Land zurückerwartet wurde - und mit ihm seine kampferprobte Armee.

An dieser Stelle setzt das Spiel ein. Die Spieler repräsentieren einen der aufständischen Barone, der Computer simuliert die Königstreuen und die restlichen, aufständischen Barone. Der Gewinner ist derjenige, der alle anderen Spieler besiegt, alle Provinzen erobert und sich damit zum neuen König über den ganzen Kontinent ausrufen kann.

Es handelt sich um ein strategisches Spiel um Wirtschaft und Eroberung, in dem bis zu vier Spieler sich gegenseitig bekämpfen und nach der Krone greifen können. Aber auch auf den Solospieler warten starke Gegner.

2. Die ersten Schritte

Bevor Sie das Spiel beginnen, sollten Sie zuerst das Technische Ergänzungheft (TEH) und dann dieses Regelhandbuch sorgfältig studieren. Sie laufen sonst Gefahr, durch Unkenntnis der Spielregeln, der Kniffe und Tips und der Bedeutung der Voreinstellungen nicht in den Genuß des vollen Spielspaßes zu kommen, der in diesem Strategiespiel steckt.

Im TEH finden Sie die Vorgehensweise, wie Sie das Spiel starten und sich eine Speicherdiskette für Ihre Spielstände anlegen können. Befolgen Sie bitte genau die dort beschriebenen Anweisungen.

Wenn Sie "ERBEN DES THRONS" starten, erscheint zuerst ein Vorspann, den Sie mit der rechten Maustaste oder "ESC" abbrechen können. Besitzer eines Commodore 64 drücken bitte die "SPACE"-Taste.

Einige der in diesem Regelhandbuch beschriebenen Möglichkeiten des Spiels gelten nicht für den Commodore 64. Wegen des knappen Speicherplatzes mußten bestimmte Funktionen wegfallen. Dementsprechende Änderungen werden in den meisten Fällen in diesem Regelhandbuch nicht weiter erläutert. Sie sind in der Regel selbsterklärend.

3. Die Steuerung

Das Spiel wird komplett über die Maus (oder Joystick beim Commodore 64) gesteuert, indem auf dem Bildschirm dargestellte Icon-Felder angeklickt werden. Nur an wenigen Stellen wird die Tastatur zur Eingabe von Namen benötigt oder ermöglicht eine schnellere Bedienung des Programms. Im weiteren gilt jeder Befehl für eine Maus ebenso für einen Joystick. In der Regel müssen Sie per Maus die verschiedenen, auf dem Bildschirm befindlichen Befehl-Icons anklicken. Die Bedeutung dieser Icons erklärt sich von selbst.

Auf den Commodore 64 müssen Sie mit den Schwertzeiger die entsprechenden, in dunkelblau erscheinenden Befehlswörter oder Zahlen direkt per Knopfdruck anwählen. Bei Zahleneingaben können Sie mit Links-Rechts-Bewegungen des Joysticks die gewünschte Zahl eingeben. Dabei erhöht sich automatisch die Zählgeschwindigkeit, wenn Sie den Joystick längere Zeit gedrückt halten. Durch eine Hoch-Runter-Bewegung können Sie zusätzlich die Schrittweite zwischen 1 und Maximum variieren. Durch Knopfdruck oder eine Joystick-Bewegung können Sie Meldungen des Computers bestätigen und normal fortfahren. Auf eine weitere, spezielle Beschreibung der Joysticksteuerung für den Commodore 64 wollen wir hier aus Gründen der Vereinfachung verzichten, denn sie ist in den meisten Fällen selbsterklärend.

4. Der Spielbeginn

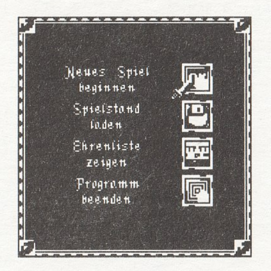


Bild 1: Startmenü

4.1. Laden eines alten Spielstandes

Nach dem Programmstart werden Sie zunächst gefragt, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein altes, abgespeichertes Spiel fortsetzen möchten. Wählen Sie die letztere Möglichkeit, erscheint ein Dateiauswahlfenster (Bild 2), in dem Sie den Namen auswählen, unter dem Sie den gewünschten Spielstand gesichert haben. Laden Sie auf diese Weise einen Spielstand, so werden die folgenden Voreinstellungen vollständig Übersprungen und das Spiel beginnt. Im folgenden ist ein solches Dateiauswahlfenster abgebildet.

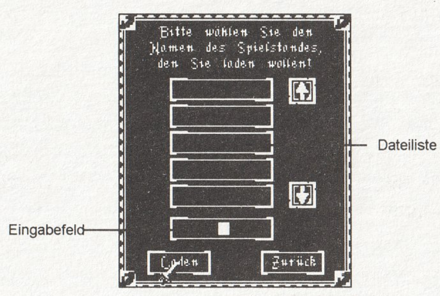


Bild 2: Dateiauswahlfenster

4.2. Ehrenliste zeigen

Wenn Sie das Feld "Ehrenliste" anklicken, können Sie sich diese auf dem Bildschirm anzeigen lassen. In dieser "Ehrenliste" werden die besten Spieler aufgeführt. Weiterhin können Sie der Tabelle weitere Informationen wie Amtsantritt oder erreichte Punktzahl entnehmen. Die "Ehrenliste" befindet sich auf Ihrer "SAVE"-Disk oder im entsprechenden Festplatten-Verzeichnis. Durch das Anklicken des entsprechenden Feldes können Sie auch die "Ehrenliste" wieder löschen. Näheres dazu im Kapitel "9. Die Ehrenliste".

4.3. Neues Spiel beginnen

Möchten Sie eine neues Spiel beginnen, so gelangen Sie in die Voreinstellungen. Diese geben Ihnen die Möglichkeit, dieses Strategiespiel in vielen Variationen spielen zu können. Angefangen von der Größe des Spiels über die Möglichkeiten der Spieler und der Realitätsgrade bis hin zum Schwierigkeitsgrad des Computergegners ist fast alles einstellbar.

Zu Beginn sollten Sie die Standardeinstellungen im wesentlichen beibehalten, um das Spiel erst einmal kennenzulernen. Später können Sie mit erschwerten Bedingungen experimentieren. Doch Vorsicht! Der Spielspaß eines einzelnen Spieles ist zum größten Teil von diesen Voreinstellungen abhängig. Wenn Sie den Eindruck haben, das Spiel sei entweder zu einfach oder unlösbar schwer, sollten Sie die Voreinstellungen etwas verändern. Sie werden feststellen, wieviel Spannung bei diesem Spiel aufkommen kann. Im Kapitel 8. Spieltips ist eine Tabelle aufgeführt, die als Richtschnur dienen soll.

Sie haben die Möglichkeit, die aktuelle Einstellung durch die Standardeinstellung zu ersetzen. Dies ist die Einstellung, die bei Spielbeginn ohnehin automatisch eingestellt ist. Haben Sie diese verändert, können Sie sie durch Anwählen dieses Feldes wiederherstellen.

Doch zunächst ein grundsätzlicher Ratschlag: Nehmen Sie mit mehreren Spielern am Spiel teil, so sollten Sie den Computergegner relativ schwer einstellen, da er sonst zu leicht zu besiegen ist. Spielen Sie jedoch allein auf einem größeren Kontinent, sollten Sie ihn nicht zu hart einstellen, damit Sie überhaupt noch eine Chance haben. Natürlich ist es auch reizvoll zu probieren, ob Sie ihn nicht dennoch schlagen können.

4.4. Voreinstellungen laden

Weiteren haben Sie die Möglichkeit, eine bereits auf Diskette oder Festplatte abgespeicherte Voreinstellung zu laden. Es erscheint dann ein Auswahlfenster, über das Sie die Datei bestimmen können, in der die gewünschte Einstellung abgespeichert ist. Haben Sie eine Einstellung geladen, können Sie diese auf Wunsch auf den folgenden sechs Bildschirmseiten beliebig modifizieren. Durch Anklicken des Pfeil-Icons gelangen Sie auf die erste Bildschirmseite der Voreinstellungen.

4.5. Voreinstellungen verändern

Im folgenden werden die Bedeutungen jedes Punktes der Voreinstellungen und seine Auswirkung auf das Spiel ausführlich beschrieben. Die 30 verschiedenen Punkte sind auf sechs hintereinander folgenden Bildschirmseiten aufgeteilt. Die meisten Erklärungen gelten allerdings nicht für den Commodore 64.

Die Menüs sind so aufgebaut, daß Sie nur solche Menüpunkte anzuwählen brauchen, die Sie wirklich verändern möchten. Sie klicken dazu die Pfeil-Icons an. Auf diese Weise erscheinen nacheinander in dem dazwischen liegend Feld alle Möglichkeiten, die dieser Teil der Einstellungen bietet. Der in dem Feld sichtbare Text stellt die aktuelle Einstellung dar. Ein Anklicken der Pfeilfelder mit der linken Maustaste bewirkt zunächst eine Änderung um eine Stufe. Halten Sie die Maustaste dann gedrückt, ändert sich der eingestellte Wert nach einer kurzen Pause erneut, um dann die nächsten Stufen mit größerer Geschwindigkeit zu durchlaufen. So können auch große Werte problemlos eingestellt werden. Ein Anklicken der Pfeilfelder mit der rechten Maustaste ändert den Wert sofort auf sein zulässiges Minimum oder Maximum.

Alternativ können Sie jedoch auch das zwischen den Pfeilfeldern liegende Textfeld selbst anklicken. In diesem Fall erscheint ein Fenster, in dem alle Möglichkeiten aufgelistet sind, die dieses Einstellungsfeld bietet. Durch Anklicken des entsprechenden Begriffs wird dieser ausgewählt. Falls dieses Feld numerische Eingaben zuläßt, erscheint statt der Auswahlliste ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, den gewünschten Wert über die Tastatur einzugeben.

Am unteren Rand jedes Bildschirmes befinden sich acht weitere Felder. Betätigen Sie das linke Pfeil-Icon mit der linken Maustaste, kommen Sie auf die jeweils vorige Seite zurück. Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an, so gelangen Sie ganz zurück bis auf die Seite, auf der Sie eine Einstellung laden können, falls Sie sich inzwischen dazu entschieden haben. Das rechte Pfeil-Icon bringt Sie entsprechend auf die

nächste Bildschirmseite, wenn Sie es mit der linken Maustaste anklicken, oder auf die Seite, auf der Sie die Einstellung sichern können, wenn Sie es mit der rechten Maustaste anwählen. Ein Anklicken der Felder 1, 2, 3, 4, 5 und 6 bringt Sie direkt auf die entsprechende Bildschirmseite der Voreinstellungen, sofern Sie sich nicht ohnehin bereits dort befinden.

4.5.1. Die erste Seite der Voreinstellungen

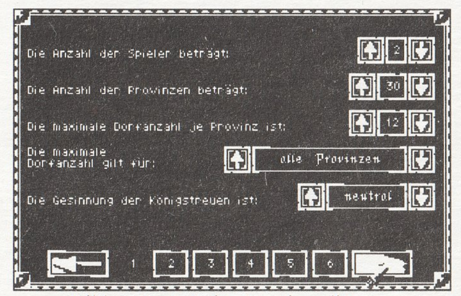


Bild 3: Erste Seite Voreinstellungen

Zunächst können Sie die **Anzahl der Spieler** zwischen einem und vier Spielern festlegen. Das Spiel ist eigentlich für mehrere Spieler ausgelegt. Doch auch für den Solospieler hat "ERBEN DES THRONS" seinen Reiz, da der Computer recht gut spielt - je nach Einstellung. Bei mehreren Spielern ist es wichtig, daß Sie alle Einstellungen mit Ihren Partnern genau absprechen, damit man sich auf ein Spiel einigen kann, das allen Spaß macht.

Die mögliche **Größe des Kontinents** variiert zwischen 16 und 99 Provinzen. Jede Provinz repräsentiert ein Gebiet, das erobert und verwaltet werden kann - ein Spielfeld sozusagen. Eine Partie des Spiels kann recht lange dauern. Zu einem normalen, gut eingestellten Spiel benötigt man einige Stunden. Eines mit leichter Voreinstellung kann bereits nach einer halben Stunde entschieden sein. Bei einem großen und schwierigen Spiel mit mehreren Spielern und zahlreichen Provinzen kann aber auch mit einer über mehrere Tage verteilten Partie gerechnet werden. Die Spieldauer hängt hauptsächlich von der Größe des Kontinents ab. Wenn Sie vor allem als Anfänger nicht so lange spielen möchten, dann wählen Sie einen kleinen Kontinent zwischen 16 und 30 Provinzen. Bei mehreren Spielern ist es auch reizvoll, um einen großen Kontinent zu streiten. Profis kämpfen allerdings auch gerne um kleine Reiche. Es ist halt Geschmackssache.

In jeder Provinz gibt es Dörfer. Zu Beginn des Spieles sind zufällig bis zu fünf auf jede Provinz verteilt. Jedes Dorf liefert monatliche Abgaben in Form von Geld oder Versorgungsgüter an seinen Eigentümer. Der Besitz von Dörfern ist die wirtschaftliche Grundlage, die nötig ist, um Soldaten anzuwerben, Befestigungen zu bauen oder weitere Dörfer zu errichten. Die maximale **Anzahl der Dörfer** pro Provinz schwankt zwischen 5 und 99.

Im folgenden können Sie auswählen, ob die vorher eingestellte Dorfanzahl für jede Provinz oder nur für die größte Provinz gelten soll. Die Provinzen des Kontinentes sind unterschiedlich groß. Sie haben die Wahl zwischen zwei Optionen. Die erste Option bedeutet, daß diese Größe keinen Einfluß auf die **maximale Dorfanzahl** hat. Die zweite Option hat zur Folge, daß die oben eingestellte maximale Dorfanzahl nur für die flächenmäßig größte Provinz gilt. Provinzen, die kleiner sind als diese, können nur entsprechend weniger Dörfer aufnehmen. Diese Einstellung ist realistischer.

Die wohl wichtigste Einstellung neben der Spielerzahl und der Größe des Kontinents ist die **Gesinnung der Königstreuen**. Die Soldaten des ehemaligen Königs halten weiterhin die meisten Provinzen des Reiches besetzt. Zu Beginn untersteht den Baronen nur je ein einziges Gebiet. Ist die Gesinnung der Königstreuen auf "freundlich" eingestellt, so werden sie sich freudig den Truppen eines Barons anschließen, sobald diese in eine Provinz einmarschieren, und den Baron als Feldherr und Landesfürsten anerkennen. Für ein Spiel mit einem einzigen Baron ist diese Einstellung natürlich unsinnig, weil es zu keine Kämpfen kommt. Ist die Gesinnung auf "neutral" eingestellt, so werden die Königstreuen zwar keine Gebiete der Barone angreifen, jedoch ihre eigenen Provinzen erbittert gegen einen Einmarsch verteidigen. Diese Einstellung wird Anfängern empfohlen. Reizvoller ist es natürlich, wenn die Königstreuen den Baronen "feindlich" gegenüberstehen. Dann werden sie nach Möglichkeit versuchen, deren Provinzen anzugreifen, um den Aufstand der Barone niederzuwerfen. Diese Vorgehensweise wäre vernünftig.

4.5.2. Die zweite Seite der Voreinstellungen

<u>**Hinweis:**</u> Entsprechend den bisher eingestellten Parametern können auf dieser und den folgenden Seiten einige der beschriebenen Menüpunkte nicht erscheinen. So ist es zum Beispiel überflüssig, nach einer Angriffstaktik der Königstreuen zu fragen, wenn deren Gesinnung nicht "feindlich" ist, etc.



Bild 4: Zweite Seite Voreinstellungen

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Heimatfeste, die seinen Wohn- und Regierungssitz repräsentiert. Wird diese erobert, so ist für den betroffenen Spieler das Spiel zu Ende. Sie können den **maximalen Befestigungsstatus der Heimatfeste** im Bereich zwischen "Burg" und "Zitadelle" festlegen. Bis zu dieser Stufe können Sie die Befestigung Ihres Wohnsitzes ausbauen. Je höher der Befestigungsstatus, desto größer ist auch der Verteidigungsfaktor Ihrer Heimatprovinz. Nähere Angaben zu Befestigungen folgen in den Kapiteln "7.2.6. Der Kampf" und "7.2.8. Die Investitionsphase".

Als zweite Option auf dieser Bildschirmseite können Sie bestimmen, ob Ihre Söldner mit **Versorgungsgütern** ausgestattet werden müssen oder nicht. Ein Soldat der kämpfen soll, benötigt bei realer Betrachtung zumindestens Brot und Wasser... Diese Regel gilt nur für menschliche Spieler!

Das nächste Auswahlfeld bezieht sich auf den **Thronerben**, den Bruder des ermordeten Königs. Dieser befindet sich entweder noch auf dem Kreuzzug und kehrt nach einer noch zu bestimmenden Zeit aus dem Heiligen Land zurück. Damit ist das Spiel zwar noch nicht beendet, doch kann es sehr schnell zu Ende gehen, denn er bringt eine starke Armee mit! Andernfalls ist der Thronerbe auf dem Kreuzzug gefallen und stellt somit für die Barone keine Gefahr mehr dar.

Die folgende Option bietet die Möglichkeit, das **Angriffsverhalten der Königstreuen** zu bestimmen. Sollten die Königstreuen ohne Erfolgsabwägung vorgehen, sind sie zwar unberechenbarer, doch greifen sie auch übermächtige Gegner unbedacht an. Diese Spielvariante kann in Verbindung mit anderen taktischen und strategischen Einstellungen sehr interessant sein. Realistischer ist aber eine Erfolgsabwägung. Hierbei greifen die Königstreuen eine benachbarte Provinz nur dann an, wenn sie auf einen klaren Sieg hoffen können. Doch aufgrund der vielen Zufallsfaktoren einer Schlacht muß eine geringe zahlenmäßige Überlegenheit nicht zwangsläufig zum Sieg führen.

Durch die Entscheidung über die Angriffskoordination der königstreuen Provinzen kann dem Computergegner ein sehr gefährliches und wirkungsvolles Instrument in die Hand gegeben werden. Bei einem koordinierten Angriff können benachbarte Gebiete der Königstreuen ihre Kräfte vereinen und Ländereien der Spieler massiv angreifen. Diese Option ist für den Anfänger zunächst nicht zu empfehlen. Sie macht aber mehr Spaß, ist realistischer und außerdem fairer, da ein Baron auch aus mehreren Provinzen gleichzeitig angreifen kann. Wählt man demgegenüber die Einstellung des unabhängigen Angriffs, so greift jede königstreue Provinz für sich allein ihre Gegner an.

4.5.3. Die dritte Seite der Voreinstellungen



Bild 5: Dritte Seite Voreinstellungen

Der **Anfangsstatus Ihrer Heimatfeste** entscheidet über die Befestigungsstufe Ihres Wohnsitzes zu Beginn des Spieles. Er schwankt zwischen "Burg" und der auf der vorherigen Bildschirmseite eingestellten maximalen Stufe. Für den Neuling empfiehlt sich hier eine hohe Stufe.

Das nächste Feld bezieht sich auf den **Preis**, den die Errichtung eines weiteren **Dorfes** kostet. Er schwankt zwischen vier und zwölf Taler.

Weiterhin können Sie die **monatliche Verzinsung** des Bargeldes zwischen vier und zwölf Prozent festlegen. Diese Verzinsung bezieht sich auf das Geld, das nicht von den Baronen und Königstreuen ausgegeben wurde und monatlich verzinst wird.

Mit der folgenden Option bestimmen Sie, ob **Katapulte** zum Angriff auf Befestigungsanlagen gebaut werden dürfen. Katapulte erhöhen die Kampfkraft des Angreifers. Mehr dazu in den Kapiteln "7.2.6. Der Kampf" und "7.2.8. Die Investitionsphase".

Der Frage des **Einrückens der Königstreuen** in besetzte Provinzen kann eine entscheidende Bedeutung zukommen. Zum einen können sich die königstreuen Armeen nach einem Angriff wieder "gleichmäßig" auf alle am Kampf beteiligten Felder verteilen. Gelingt dem Computer ein Durchbruch in schwach besetzte Gebiete, so verlaufen sich die Königstreuen mit der Zeit. Rücken sie jedoch "massiv" ein, so besetzen alle Soldaten das eroberte Gebiet und können von hier aus auch weiterhin massiv vorgehen. Gelingt ihnen hier ein Durchbruch, so werden sie sehr schnell in voller Stärke an das Tor Ihrer Heimatfeste klopfen.

4.5.4. Die vierte Seite der Voreinstellungen

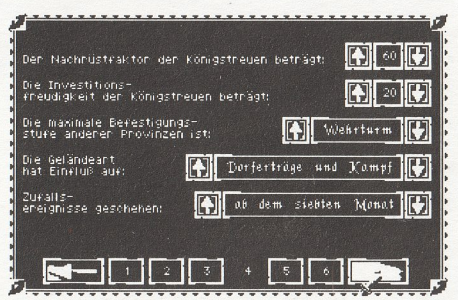


Bild 6: Vierte Seite Voreinstellungen

Der **Nachrüstfaktor der Königstreuen** bestimmt, welcher Anteil der Erträge ihrer Dörfer in Soldaten angelegt werden. Je höher also dieser Wert eingestellt wird, desto mehr Krieger erhalten die Königstreuen monatlich als Zuwachsrate. Als Anfänger sollten Sie diese Zahl zunächst niedrig einstellen, also zwischen 20 und 50.

Die **Investitionsfreudigkeit der Königstreuen** bezieht sich auf die Wahrscheinlichkeit, mit der sie in ihren Ländereien neue Dörfer errichten und so auch ihre eigene Wirtschaft stärken.

Weiterhin können Sie den **maximalen Befestigungsstatus der übrigen Provinzen** festlegen, also der Provinzen, die nicht Heimatprovinz eines Barons sind. Dabei beschränkt sich die maximale Befestigungsstufe jedoch immer auf einen Grad niedriger als der maximale Befestigungsstatus der Heimatburgen.

Die nächste Einstellung stellt einen weiteren Realitätsgrad dar und betrifft den **Einfluß der Geländeart** der Provinzen. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Geländearten, auf die später noch näher eingegangen wird. Sie können hier einstellen, ob die Geländeart die Erträge der Dörfer beeinflussen soll. Falls nicht, produzieren alle Dörfer gleich viel. Es ist jedoch nicht realistisch, daß in kargen Wüstengebieten ebensoviel wachsen soll wie auf fruchtbaren Grasland, oder daß Gebirge genau so gute Erträge liefern soll wie grünes Buschland. Die Geländeart kann auch Einfluß auf den Kampf nehmen. Sie erhöht die Verteidigungsfähigkeit des Angegriffenen. Natürlich kann man sich im Gebirge besser verschanzen als auf einer Grasebene, und Sumpf oder Wald bietet mehr Deckung als offene Sandwüste. Aber auch die Entscheidung hierüber möchten wir Ihnen überlassen.

Der letzte Menüpunkt auf dieser Seite bestimmt das **Eintreten zufälliger Ereignisse**, die positive und auch negative Folgen für jeden einzelnen Spieler haben können. Der Fairneß halber geschehen diese Er-

eignisse frühestens ab der siebten Spielrunde, damit nicht schon am Anfang jemand einen spielentscheidenen Vor- oder Nachteil erhält.

4.5.5. Die fünfte Seite der Voreinstellungen

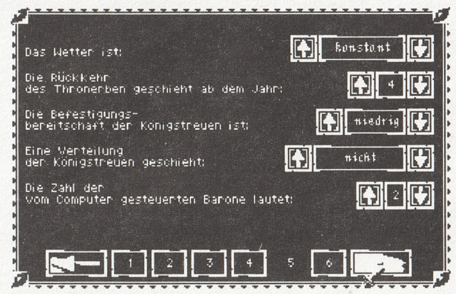


Bild 7: Fünfte Seite Voreinstellungen

Das **Wetter** spielt auch in diesem Spiel eine Rolle, wenn Sie es möchten. Gutes oder schlechtes Wetter hat Einfluß auf die Produktion der Versorgungsgüter. Die Veränderungen können Sie der Referenz-Karte entnehmen.

Falls ein **Thronerbe** existiert, so können Sie den frühesten Zeitpunkt seiner **Rückkehr** bestimmen. Es werden Jahre eingestellt. Ein Jahr entspricht dabei zwölf Spielrunden. Nach Ablauf dieser Frist erscheint die Armee des Königsbruders zufällig nach einer bestimmten Zeit. Das kann sofort sein oder auch noch viele Runden lang dauern - ein weiterer Realitätsgrad, da im Mittelalter die Reisezeiten und Nachrichtenwege sehr unzuverlässig waren. Die Spieler werden jedoch rechtzeitig informiert, bevor der Königsbruder eintrifft, so daß Ihnen noch genug Zeit für Gegenmaßnahmen bleibt. Sobald der Thronerbe eintrifft, verändert sich das Verhalten der Königstreuen, da sie nun einen gemeinsamen Heerführer haben. Insbesondere agieren sie unabhängig von einigen in den Voreinstellungen getroffenen Parametern. So ist ihr Angriffsverhalten immer abwägend und kooperativ; das Einrücken in besetzte Provinzen geschieht massiv; die Verteilung ist grenznah.

Die **Befestigungsbereitschaft der Königstreuen** ist ein Maß dafür, wieviel Geld in Festungsanlagen gesteckt wird. Ist sie "hoch", geben sie eher Geld dafür aus als wenn sie "gering" ist.

Die **Verteilung der Königstreuen** ist ebenfalls ein spielbestimmender Faktor. In jedem Monat können die Königstreuen, wie auch die Barone, Truppenbewegungen durchführen. Ist hier "keine" eingestellt, so bewegen sich die Söldner der Königstreuen ausschließlich bei einem Angriff. Bei "gleichmäßig" verteilen sie sich so, daß in jeder ihrer Provinzen annähernd gleich viele Soldaten stehen. "Grenznah" ist eine gefährliche Option, die nur von erfahrenen Spielern genutzt werden sollte. Wie auch die Spieler ihre Truppen

normalerweise nur in den grenznahen Provinzen konzentrieren, so halten die Königstreuen ihre Söldner hier auch nur gleichmäßig über die Provinzen verteilt, die mit Spielerprovinzen benachbart sind. Da die Königstreuen jedoch zu Beginn viel mehr Land besitzen, laufen die Spieler Gefahr, den feindlichen Königstreuen sehr schnell zu unterliegen. Hier können sie (außer bei sehr kleinen Kontinenten) nur durch Zusammenarbeit mit anderen Spielern gewinnen.

Als nächstes können Sie auswählen, wie viele **Barone** vom **Computer** gesteuert werden sollen. Der einstellbare Minimalwert ist hier 0, der Maximalwert hängt von der von Ihnen gewählten Spielerzahl ab: Insgesamt können bis zu vier Barone am Spiel teilnehmen. Haben Sie beispielsweise bereits eine Spielerzahl von drei eingestellt, kann nur noch ein weiterer Baron vom Computer gesteuert werden.

4.5.6. Die sechste Seite der Voreinstellungen

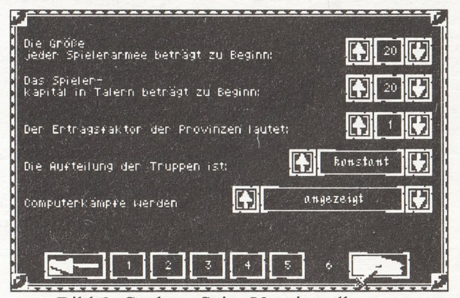


Bild 8: Sechste Seite Voreinstellungen

Die **Größe der Armeen** der Barone bei Spielbeginn können Sie zwischen 10 und 99 Söldnern festlegen.

Mit der nächsten Option können Sie die Summe des **Startkapitals** der Barone zwischen 0 und 99 Taler selbst bestimmen.

Als nächstes legen Sie die Produktion der Versorgungsgüter pro Dorf fest. Je nach Einstellung kann der **Ertragsfaktor eines Dorfes** das 1 bis 99 fache seines Grundwertes betragen. Den Grundwert pro Dorf können Sie der Referenz-Karte entnehmen.

Weiterhin besteht die Möglichkeit die **Truppenaufteilung** Ihrer Armee zu variieren. Normalerweise besteht Ihre Armee zu gleichen Teilen (25 %) aus Infanterie, Pioniere, Bogenschützen und Kavallerie. Bei einer variablen Truppenaufteilung können Sie diese zwischen 10 % und 40 % schwanken lassen. Je nach Situation verändert sich dadurch die Kampfkraft Ihrer Soldaten. Näheres dazu mehr in den Kapiteln "7.2.6. Der Kampf" und "7.2.9. Die Truppenaufteilung".

Die allerletzte Option bietet Ihnen die Möglichkeit, die **Anzeige der Kämpfe** zwischen Computergegnern auf dem Bildschirm ein- und auszuschalten. Normalerweise werden diese Kämpfe ganz normal dargestellt und Sie müssen das Feld mit dem Schild anklicken, um den Kampf rundenweise durchzuführen und zu beenden. Näheres dazu mehr im Kapitel "7.2.6. Der Kampf". Für geübte Spieler ist dies nicht weiter von Interesse. Schalten Sie hierfür diese Option aus.

4.6. Voreinstellungen sichern

Schließlich haben Sie die Gelegenheit, die aktuelle Einstellung durch Betätigung des Feldes "Einstellung sichern" auf Diskette oder Festplatte abzuspeichern. Dies ermöglicht Ihnen, das Spiel immer wieder mit Ihren favorisierten Einstellungen zu beginnen, ohne sie jedesmal von Hand neu einstellen zu müssen.

Durch die Option Einstellung löschen haben Sie die Möglichkeit, wieder Platz auf Ihrer "SAVE"-Disk oder Festplatte zu schaffen, indem Sie nicht mehr benötige, gespeicherte Voreinstellungen entfernen.

Durch Auswahl des Feldes Spiel starten beenden Sie die Voreinstellungen und beginnen das Spiel. Sollten Sie sich der getätigten Einstellungen noch nicht ganz sicher sein, können Sie durch Anklicken des Pfeil-Icons wieder zurück auf die sechste Bildschirmseite gelangen.

4.7. Auswahl von Name, Farbe und Wappen

Jeder Spieler durchläuft nun nacheinander eine kurze Prozedur von weiteren vier Pergamenten. Im ersten muß er seinen Spielernamen eingeben. Es sind Buchstaben, Ziffern, Leerzeichen und einige Sonderzeichen zulässig. Kein Name darf eine bestimmte Maximallänge überschreiten.

Als nächstes kann jeder Spieler eine aus einer bestimmten Anzahl Farben wählen. Zusammen mit einem der danach zu wählenden Wappen ist diese das Erkennungszeichen des Spielers, mit dem zum Beispiel seine Provinzen gekennzeichnet werden. Klicken Sie hierfür eine der vier Diamanten an. Eine bereits gewählte Farbe wird durch ein Gitter gekennzeichnet und kann von niemanden mehr benutzt werden. Die Computerbarone wählen ihre Farbe und ihr Wappen selbst. Das Wappen der Königstreuen ist immer das selbe.

Nachdem Sie sich für eine Farbe entschieden haben, können Sie sich anschließend ein beliebiges Wappen Ihrer Wahl aussuchen. Klicken Sie hierfür die Pfeil-Icons an, um sich alle Möglichkeiten anzeigen zu lassen. Das "OK"-Feld beendet die Auswahl. Jedes Wappen kann nur von einem Spieler verwendet werden.

Auf dem letzten Bildschirm wird jedem Spieler der Adelstitel Baron verliehen. Aus programmtechnischen Gründen müssen weibliche Mitspieler auf den Titel Baroness verzichten (gilt nicht für die Commodore 64 Version).

Falls Sie in dieser Spielsitzung bereits eine Partie mit der gleichen Anzahl von Spielern gespielt haben, werden Sie vor Beginn der oben beschriebenen Prozedur gefragt, ob Sie die Werte der vergangenen Partie übernehmen möchten. Wählen Sie "Ja", so wird dieser ganze Bereich übersprungen, und Name, Farbe und Wappen bleiben unverändert.

4.8. Festlegen der Reihenfolge

Als nächstes besteht die Möglichkeit, die Reihenfolge zu ändern, in der die Spieler während des Spiels ihre Aktionen ausführen. Da unter Umständen der erste Spieler einen gewissen Vorteil gegenüber den nachfolgenden Spielern besitzt, kann man hier zum einen die Reihenfolge per Hand ändern und zum anderen eine zufällige Reihenfolge ermitteln lassen. Entspricht die Reihenfolge den Wünschen der Spieler, gelangt man durch Anklicken des Pfeil-Icons weiter.

4.9. Auswahl des Kontinents

Nun erstellt der Computer einen zufällig gebildeten Kontinent mit unterschiedlich großen und geformten Provinzen, mehreren Seen und einer unregelmäßigen Küstenlinie. Je nach Anzahl der Provinzen ist der Kontinent unterschiedlich kompakt. Bei wenigen Provinzen sind diese teilweise sehr groß und unregelmäßig geformt, während bei vielen Ländereien sich diese oft recht eng zusammendrängen. Die unterschiedlichen Kennzeichnungen der Ländereien stellen die jeweilige Geländearten der Provinzen dar. Wenn Sie das Feld Legende anklicken, erscheint eine entsprechende Zeichenerklärung auf dem Bildschirm.

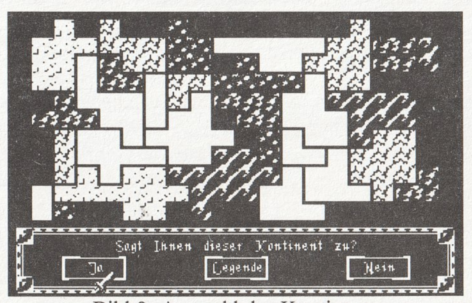


Bild 9: Auswahl des Kontinents

Nun müssen Sie entscheiden, ob Ihnen der Kontinent gefällt und Sie damit spielen möchten. Falls er Ihnen nicht zusagt (Option "Nein"), erschafft der Computer mit stoischer Geduld einen neuen. Sobald Ihnen das Spielfeld zusagt, klicken Sie "Ja" an.

Falls Sie im vorangegangenen Spiel dieser Sitzung bereits auf einem Kontinent mit derselben Anzahl von Provinzen gespielt haben, werden Sie vor Beginn der oben beschriebenen Prozedur gefragt, ob Sie nochmals auf genau diesem Kontinent spielen möchten. Wählen Sie "Ja", so entspricht der neue Kontinent be-

züglich der Größe, Aufteilung und Gelände dem des vorangegangenen Spieles. Sie können so mehrere Spiele hintereinander auf demselben Kontinent spielen und die Auswirkungen von Änderungen der Voreinstellung unter gleichen Anfangsbedingungen untersuchen.

4.10. Auswahl der Heimatprovinzen

Nun sind wieder alle Spieler nacheinander an der Reihe und müssen sich ihre Heimatprovinz aussuchen. Aus strategischen Gründen empfehlen wir, einsame Küstenprovinzen auszuwählen, die nicht viele Nachbarprovinzen besitzen. Dadurch ist die Heimatfeste leichter zu verteidigen. Auch die Nähe anderer Heimatprovinzen sollte man meiden, da man sonst nicht ungestört expandieren kann.

Sie können auch eine Provinz auswählen, die bereits die Heimat eines anderen Spielers ist. Sie erhalten Sie allerdings nur dann, wenn Sie bereit sind, mit einer geringeren Anzahl von Söldnern zu beginnen. Der so vertriebene Spieler muß sich anschließend eine neue Heimat suchen, kann aber natürlich erneut seine alte Heimat wählen, um so durch weiteres Unterbieten seinerseits den Eindringling wieder zu vertreiben...

Haben alle Spieler ihre Heimatburg gefunden, beginnt das eigentliche Spiel.

5. Das Spielfeld

5.1. Darstellung

Das Spielfeld (der Kontinent) sieht so aus, wie Sie es aus der Übersichtskarte beim Generieren des Kontinents her kennen: eine unregelmäßige Fläche aus verschiedenen Provinzen mit mehreren Seen und einer zerklüfteten Küste. Die während des Spiels übliche Darstellung ist allerdings eine etwa dreifache Vergrößerung davon. Dieses vergrößerte Spielfeld kann natürlich nur ausschnittsweise auf dem Bildschirm dargestellt werden. Dies macht das Spielfeld zwar unübersichtlicher, doch nur so können alle notwendigen Informationen über eine Provinz auch für kleine Ländereien dargestellt werden.

Auf eine Gesamtübersicht, die auf einen Bildschirm paßt, brauchen Sie dennoch nicht zu verzichten. Eine solche Übersichtskarte können Sie über das Hauptmenü oder eine Funktionstaste aufrufen.

Auf der vergrößerten Karte ist jede Provinz von Grenzlinien umgeben und besitzt ihre eigene Geländeart. In jeder Provinz gibt es ein - mit der Spielerfarbe versehende Standarte - unterlegtes Hauptfeld, in dem alle wichtigen Informationen über diese Provinz dargestellt sind. Auf dem Commodore 64 wird dieses Hauptfeld durch das Wappen in der jeweiligen Farbe des Spielers gekennzeichnet.

5.2. Das Hauptfeld

Jede Provinz zeichnet sich durch ein sogenanntes Hauptfeld sowie Grenzlinien und Nebenfelder aus. Die komplette Provinz kann überall innerhalb der Grenzlinien per Mausklick oder Knopfdruck angewählt wer-

den. Die Nebenfelder haben keine weiteren Funktionen. Das Hauptfeld beinhaltet mehrere Informationen, die für den Spieler wichtig sind.

Durch die Farbe der Standarte oder des Wappens wird der Spieler gekennzeichnet, dem dieses Feld gehört.

Desweiteren wird im oberen Bereich des Hauptfeldes der Befestigungsstatus der Provinz durch ein entsprechendes Symbol gekennzeichnet. Ist dieser Bereich leer, so ist die Provinz unbefestigt. Ansonsten erscheint dort Symbol, das z.B. einen Wehrturm oder eine Zitadelle darstellt. Eine Zuordnung der Symbole zu den Festungstypen wird in der Übersichtskarte "Befestigungen" beschrieben.

Unter dem Bereich des Befestigungssymbol ist die Anzahl der Söldner in der Provinz dargestellt. Dies wird durch ein stilisiertes Schwert symbolisiert. Die Zeile bietet Platz für fünf Ziffern. Im allgemeinen erscheint die Anzahl der Söldner in normaler Schrift. Bei Werten über 99.999 werden nur die ersten fünf Ziffern dargestellt, allerdings in einer anderen Farbe. Eine z.B. rote 10.000 bedeutet also in Wirklichkeit 100.000. Die dabei nicht sichtbare Einerstelle kann bei dieser Größenordnung vernachlässigt werden. Die Farbe, in der diese hohen Zahlen dargestellt werden, ist abhängig von der Farbe des entsprechenden Spielers.

Auf dem Commodore 64 werden nur 4 Zahlen dargestellt, wobei das Soldatenzeichen verschwindet, sobald sich mehr als 999 Söldner in der Provinz befinden. Ab einer Zahl von 10.000 wird die Anzahl der Söldner in roter Farbe dargestellt.

Unter den Söldnern ist die Anzahl der in dieser Provinz befindlichen Dörfern hinter einem entsprechenden Symbol vermerkt. Normalerweise wird dieser Wert in schwarzer Farbe ausgegeben. Sollte sich die Farbe ändern, so wurde die maximale Anzahl von Dörfern in der Provinz erreicht. Es können dann keine weiteren Dörfer mehr errichtet werden.

5.3. Verschieben des Kartenausschnittes

Wenn Sie sich auf dem Spielfeld befinden, können Sie den sichtbaren Ausschnitt verschieben, indem Sie den Mauszeiger in die Nähe des Bildschirmrandes bewegen. Sobald Sie etwa zehn Bildpunkte vom Bildschirmrand entfernt sind, bewegt sich der sichtbare Ausschnitt in diese Richtung, bis Sie die Maus wieder weiter vom Bildschirmrand entfernen, eine Taste drücken oder das Ende der Karte erreicht ist. Je näher sich die Maus am Bildschirmrand befindet, desto schneller vollzieht sich die Verschiebung. Alternativ können Sie auch durch Drücken der vier Pfeil-Tasten in die entsprechende Richtung scrollen.

5.4. Hilfestellungen

Sollten Sie während des Spiels einen Bedienungsfehler machen, so erscheint eine Meldung, die Sie darauf hinweist. Ein Beispiel hierfür ist das Anwählen Ihnen nicht gehörenden Provinz, um dort eine Befestigung zu bauen. Sie haben dann die Möglichkeit, entweder die Option "Abbrechen" zu wählen, worauf die aktuelle Aktion - in unserem Beispiel das Befestigen einer Provinz - beendet wird, oder das Feld "Weiter" zu wählen, worauf Sie eine andere Provinz auswählen können.

Zwei weitere Möglichkeiten, Aktionen abzubrechen, liegen darin, entweder die "ESC"-Taste zu drücken oder mit der rechten Maustaste das Hauptmenü zu aktivieren und dann das Feld "Abbrechen" zu wählen.

Sollten eine Fehlermeldung nicht ausreichen, um Ihnen Ihre fehlerhafte Aktion zu verdeutlichen, so können Sie im Hauptmenü das Fragezeichen zur näheren Erklärung heranziehen. Näheres dazu im Kapitel "6. Das Hauptmenü".

6. Das Hauptmenü

Wenn Sie die rechte Maustaste betätigen, während Sie sich auf dem Spielfeld befinden, aktivieren Sie das Hauptmenü. Das Menü ist durch eine waagerechte Linie in zwei Bereiche unterteilt. Der obere Teil bietet Ihnen verschiedene Informationsfunktionen, während der untere Teil der Kontrolle der aktuellen Spieler-aktion dient. Bis auf zwei Ausnahmen können die nachfolgenden Informationsfunktionen auf dem Commodore 64 nicht abgerufen werden.

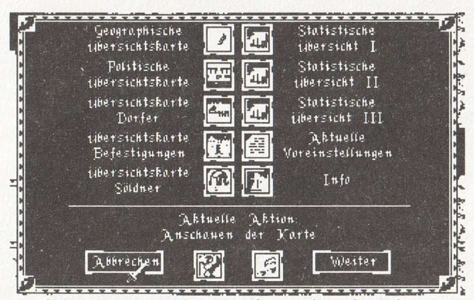


Bild 10: Auswahl von Informationsfunktionen

6.1. Informationsfunktionen

Das Feld **"Geographische Übersicht"** aktiviert die Geländeübersichtskarte, die Sie bereits von der Erstellung des Kontinents her kennen. Im unteren Bildschirmbereich finden Sie eine Legende, die alle Geländearten und ihre Symbole definiert. Zusätzlich können Sie diese Übersichtskarte auch durch Betätigen der "F1"-Taste vom Spielfeld aus aktivieren. Besitzer eines Commodore 64 müssen hierfür die "COMMODORE"-Taste (C=) drücken.

Die wichtigere Übersichtskarte ist jedoch nicht die geographische, sondern die politische. Hier werden alle Provinzen in der Farbe ihrer Besitzer dargestellt. Die Heimatprovinzen der Barone sind zusätzlich durch ihrem Edelstein oder Wappen gekennzeichnet. Diese Übersichtskarte erhalten Sie, indem Sie das Feld **"Politische Übersicht"** auswählen. Sie können sie analog durch Drücken der "F2"-Taste aktivieren. Falls

Sie einen Commodore 64 besitzen sollten, so verwenden Sie bitte für diese Funktion die linke "SHIFT"- oder "SHIFT-Lock"-Taste.

Die folgenden Funktionen sind auf dem Commodore 64 nicht verfügbar!

Eine weitere Übersichtskarte gibt Auskunft über die Anzahl der errichteten Dörfer. Dazu betätigen Sie das Feld **"Übersicht Dörfer"**. Auf dieser Übersichtskarte werden nun die Provinzen durch ein Dorfsymbol gekennzeichnet, die bereits die Maximalanzahl an Dörfern besitzen. Das Tastaturäquivalent für diese Karte ist die Taste "F3".

Durch Betätigen des Feldes **"Übersicht Befestigungen"** erhalten Sie eine Übersicht über den Befestigungsstatus jeder Provinz. Zugleich werden die auf dem Spielfeld für die Festungstypen verwendeten Symbole erläutert. Sie können diese Karte auch mit der Taste "F4" aktivieren.

Die letzte Übersichtskarte schließlich gibt einen Überblick über die in jeder Provinz stationierten Söldner und wird nach Betätigen des Feldes **"Übersicht Söldner"** oder der Taste "F5" angezeigt. Alle Provinzen, in denen sich mehr als ein Söldner befindet, werden durch ein Helmsymbol hervorgehoben.

Hinweis: Auf allen hier beschriebenen Übersichtskarten ist der augenblicklich in der Vergrößerung sichtbare Ausschnitt durch einen rechteckigen Rahmen markiert. Sie können diesen Rahmen bewegen, indem Sie entweder mit der Maus an die gewünschte Position klicken oder den Rahmen mit der Maus an die entsprechende Stelle ziehen. Wenn Sie anschließend die Übersichtskarte verlassen, hat sich auch der Ausschnitt auf der vergrößerten Karte entsprechend verschoben. Klicken Sie den Rahmen mit der linken Maustaste an, so bewegt er sich zwar wie gewünscht, doch bleiben Sie auf der Übersichtskarte. Bewegen Sie den Rahmen dagegen mit der rechten Maustaste, so kehren Sie auf das Spielfeld zurück, sobald Sie die Maustaste loslassen. Eine andere Möglichkeit, die Übersichtskarten zu verlassen, besteht darin, das Pfeil-Icon im unteren Bildschirmbereich anzuklicken oder die "ESC"-Taste zu drücken.

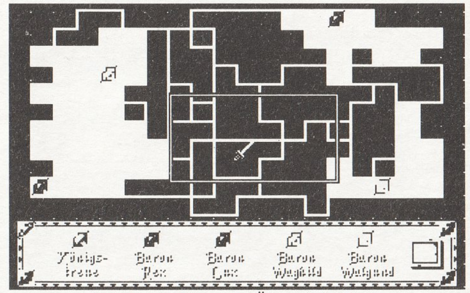


Bild 11: Politische Übersichtskarte

Nach Betätigen des Feldes **"Statistische Übersicht I"** (oder der Taste "F6") erhalten Sie anhand einer grafischen Gegenüberstellung signifikanter Werte eine Übersicht über die augenblicklichen Machtverhältnisse der einzelnen Spieler zueinander. Diese Grafik wird auch automatisch am Ende jeder Runde angezeigt.

Die **"Statistische Übersicht II"** (erreichbar auch über die Funktionstaste "F7" stellt dieselben Werte dar, jedoch als Kurvendiagramm über einen Zeitraum von 12 Spielmonaten. Hier läßt sich die Entwicklung der einzelnen Spieler anschaulich verfolgen.

Die **"Statistische Übersicht III"** (das Tastaturäquivalent ist "F8") liefert, wieder anhand von Balkendiagrammen, eine Übersicht über gewonnene und verlorene Kämpfe sowie über die in Schlachten verlorenen Söldner während des gesamten Spielverlaufs.

Das Feld **"Aktuelle Einstellungen"** (bzw. die Taste "F9") ermöglicht es Ihnen, die in den Voreinstellungen gewählte Auswahl anzuschauen, um in Zweifelsfragen Überprüfen zu können, welches Angriffsverhalten z.B. die Königstreuen an den Tag legen, etc. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn Sie einen gespeicherten Spielstand laden, dessen Einstellungen Ihnen nicht mehr geläufig sind. Der Aufbau der sechs Bildschirmseiten entspricht denen der Voreinstellungen. Sie können hier allerdings keine der Einstellungen verändern.

Das Feld **"Information"** gibt Ihnen eine kurze Information über Ihre Version des Programms und die Adresse der GERMAN DESIGN GROUP. Diese Information können Sie vom Spielfeld aus auch über die Taste "F10" abrufen. Dies ist allerdings nur der Fall, wenn Sie sich zum Beginn einer neuen Spielrunde die Karte außerhalb irgendwelcher Spielphasen anschauen. Innerhalb der Kampf- oder Investitionsphase erhalten Sie stattdessen Informationen über Ihre Soldaten, Versorgungsgüter, etc.

6.2. Aktionsfunktionen

Der untere Bereich des Hauptmenüs ist der Kontrolle der aktuellen Spieleraktion vorbehalten, die durch einen kurzen Text (z.B. "Angreifen feindlicher Provinzen") gekennzeichnet wird. Sie können diese Aktion beenden, indem Sie das Feld "Abbrechen" wählen, oder eine Hilfestellung abrufen, indem Sie das Feld mit dem Fragezeichen anklicken. Die Auswahl des Feldes "Zurück" bringt Sie zurück auf das Spielfeld.

Falls Sie das Notensymbol anklicken, können Sie die verschiedenen Soundstücke, die im Programm vorhanden sind, ein- und ausschalten. Dies ist unter anderem dann sinnvoll, wenn Sie über wenig RAM-Speicher verfügen und die Nachladezeiten der Musiken Ihnen zu lang erscheinen.

7. Der Spielablauf

7.1. Der Beginn der Spielrunde

Jede Spielrunde repräsentiert einen Monat Realzeit. Zwölf Spielrunden bilden logischerweise ein Jahr. Auf diese Weise wissen Sie stets, wie viele Runden Ihr Spiel bereits andauert. Das Spiel beginnt im Januar des Jahres 1 nach dem Tode des Königs.



Bild 12: Beginn einer neuen Spielrunde

Das aktuelle Datum wird zu Beginn einer neuen Spielrunde angezeigt. An dieser Stelle können Sie das laufende Spiel beenden. Nach einer Sicherheitsabfrage gelangen Sie zurück auf das Startmenü, von wo aus Sie entweder das ganze Programm beenden oder eine neue Partie beginnen können.

Mittels des Feldes "Spielstand sichern" können Sie den aktuellen Spielstand auf Diskette oder Festplatte abspeichern, um das Spiel an der augenblicklichen Position später wieder fortsetzen zu können. Vor dem Abspeichern erscheint ein Dateiauswahlfenster, in dem Sie die Datei auswählen können, in der Sie den Spielstand sichern wollen. Um auf der Diskette oder Festplatte wieder Platz zu schaffen, können Sie selbstverständlich auch nicht mehr benötigte Spielstände entfernen. Dies geschieht über die Option "Spielstand löschen". Auf dem Commodore 64 werden die Spielstände von A bis Z gekennzeichnet. Alte Spielstände werden überschrieben.

Über den Menüpunkt "Karte anschauen" gelangen Sie auf das Spielfeld, auf dem Sie nach Belieben herumscrollen können, um die aktuelle Situation auf dem Kontinent zu untersuchen. Dies geschieht wie bereits beschrieben über die Maus. Auch sämtliche Informationsfunktionen (z.B. die Übersichtskarten) des Hauptmenüs stehen zur Verfügung. Sobald Sie auf dem Spielfeld die linke Maustaste betätigen, gelangen Sie zurück zur Anzeige des Datums und können hier eine der anderen Optionen wählen.

Wenn Sie die Partie ganz normal fortsetzen wollen, klicken Sie einfach das Pfeil-Icon an. Nun sind alle Spieler der Reihe nach am Zuge und durchlaufen die einzelnen Spielphasen.

7.2. Die Spielphasen der Barone

Im folgenden wird dargestellt, wie sich der Spielablauf für die Barone gestaltet, die von den Spielern gesteuert werden. Die vom Computer simulierten Barone haben dieselben Möglichkeiten, doch erscheinen hier selbstverständlich keine Auswahlbildschirme usw... Alle Phasen laufen in dem Fall unsichtbar ab, wobei nur die für die menschlichen Mitspieler wichtigen Meldungen ausgegeben werden.

7.2.1. Die Titelphase

Zunächst wird der Besitz des Spielers überprüft und ihm - je nach Fortschritt - ein Titel verliehen oder aber entzogen. Auch der Gewinner des Spieles wird in dieser Phase festgestellt. Die Spieler beginnen als Baron und können es durch Eroberungen zum Grafen, Herzog, Fürst und Kurfürst bis hin zum König bringen. Sie können aber auch als Bettler oder im Kerker ihrer Mitspieler enden. Diese Phase ist für die Spieler in den meisten Spielrunden nicht sichtbar. Es werden nur dann Meldungen ausgegeben, wenn tatsächlich eine Veränderung eintritt.

7.2.2. Die Einkommens- und Produktionsphase

Zunächst wird das im Vormonat gesparte Kapital mit dem in den Voreinstellungen gewählten monatlichen Zinssatz verzinst. Danach leisten die Dörfer Ihrer Ländereien ihre Abgaben an Sie. Normalerweise erhalten Sie von jedem Dorf monatlich einen Taler an Steuern. Natürlich ist die Höhe der Steuern von den erwirtschafteten Erträgen abhängig. Haben Sie also in den Voreinstellungen festgelegt, daß die Erträge vom Gelände abhängig sein sollen, so müssen Sie mit folgenden Prozentsätzen bei den Steuern rechnen:

Geländeart	Produktion von Versorgungsgütern	Ertragsteigerung	Verteidigungsfaktor
Grasebene	1,5	150 %	25 %
Buschland	1,4	140 %	30 %
Wald	1,3	130 %	35 %
Sumpf	1,0	100 %	45 %
Sandwüste	1,0	100%	25 &
Hügel	1,2	120%	40 %
Gebirge	1,1	110%	50 %

Tabelle 1: Erträge der Dörfer bei unterschiedlichem Gelände und deren Verteidigungsfaktoren

Die Produktion der Versorgungsgüter ist - sofern als Option gewählt - immer gleich. Jedes Dorf im Wald produziert dementsprechende 1,3 Versorgungsgüter im Monat. In der o.g. Tabelle können Sie gleich deren Verteidigungsgrundwert entnehmen. Alle Versorgungsgüter werden nach der Produktion in der Heimatfeste gelagert. Provinzen, die keine Landverbindung mehr zur Heimatfeste besitzen, geben alle Versorgungsgüter an die dort stationierten Söldner ab. Näheres dazu im nächsten Kapitel.

7.2.3. Die Verteilung der Versorgungsgüter

Vorweg ein Hinweis: Alle Regeln bezüglich Versorgung gelten nur für menschliche Spieler!

Jeder Soldat benötigt Versorgungsgüter (VG) wie Brot, Wasser, Fleisch, Wein, Waffen, Munition etc. um seinen Aufgaben gerecht zu werden. Ein Söldner verbraucht im Monat grundsätzlich 1 VG. Je nach Anzahl der Krieger werden dementsprechend zu Beginn des Monats die VG aus der Heimatfeste verbraucht.

Sollten zuwenig VG vorhanden sein, um alle Soldaten zu versorgen, so muß der Spieler entsprechend viele Söldner entlassen. Klicken Sie hierfür die gewünschte Provinz an. Auf dem folgenden Bildschirmfenster können Sie beliebig viele Söldner entlassen. Diesen Vorgang müssen Sie solange wiederholen, bis nur noch genauso viele Söldner in Ihren Diensten stehen, wie Sie auch VG besitzen.

Weiterhin kann es vorkommen, daß bestimmte Provinzen nach einem erfolgreichen Angriff des Gegners von der Heimatfeste abgeschnitten werden. Diese Provinz kann also keine VG an die Heimatfeste liefern, bzw. empfangen. Stattdessen werden alle VG, die diese Provinz in diesem Monat allein produziert hat, an die Soldaten verteilt, die sich in dieser Provinz aufhalten. Überschüsse gehen verloren und können nicht an benachbarte, ebenfalls abgeschnittene Provinzen weitergegeben werden. Falls die Menge an produzierten VG nicht ausreichen sollte, um alle Krieger zu versorgen, so entläßt der Computer automatisch entsprechend viele.

7.2.4. Die Ereignisphase

Nachdem alle Erträge eingegangen sind, können - soweit aktiviert - zufällige Ereignisse eintreten, die sowohl positive als auch negative Auswirkungen für den weiteren Spielverlauf haben können. Welche Ereignisse das im einzelnen sind, möchten wir an dieser Stelle nicht verraten. Lassen Sie sich bei überraschen! Zufallsereignisse betreffen nur menschliche Spieler.

7.2.5. Die Angriffsphase

Nun können Sie fremde Provinzen mit Ihren Truppen angreifen und erobern. Sie werden zunächst gefragt, ob Sie eine Provinz angreifen möchten. Wenn ja, klicken Sie zunächst das Feld "Ja" an und wählen Sie dann die gegnerische Provinz an, die Sie angreifen möchten, indem Sie die Provinz irgendwo innerhalb ihrer Grenzmauern anklicken. Daraufhin erscheint innerhalb der Standarte dieser Provinz ein leuchtender Rahmen. Dieser Rahmen wird - wenn vorhanden - um das Befestigungssymbol gezogen. Dies ist das Zeichen dafür, daß Sie diese Provinz als Angriffsziel ausgewählt haben.

Nun können Sie Ihre Truppen aus allen benachbarten Provinzen zusammenziehen. Provinzen sind dann benachbart, wenn Sie ein gerades Stück Grenzmauer gemeinsam haben. Provinzen, die sich nur über Eck an einem Wachturm berühren, gelten nicht als benachbart. Die folgende Beispielgrafik veranschaulicht dies.

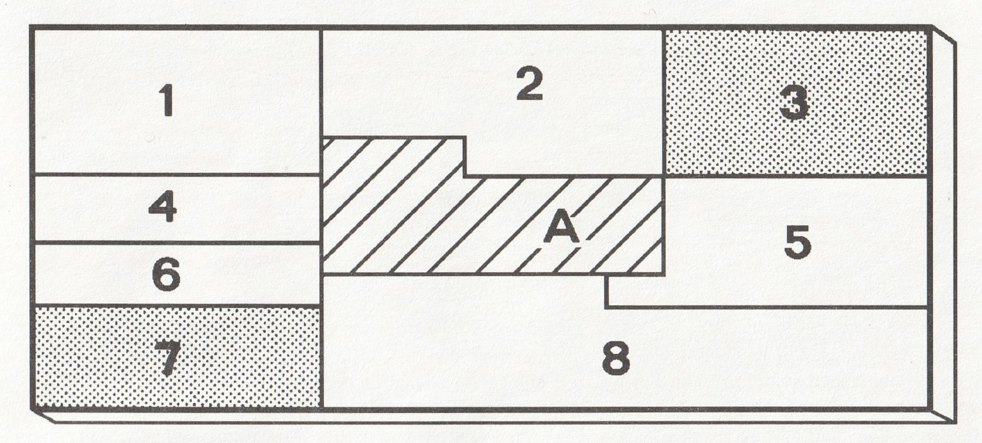


Abbildung 1: Miteinander benachbarte Provinzen. Die Provinz A ist mit den Provinzen 1, 2, 4, 5, 6 und 8 benachbart. Nicht benachbart ist sie mit den Provinzen 3 und 7.

Bewegen Sie den Mauszeiger anschließend auf eine Ihrer Ländereien, die zu der angegriffenen Provinz benachbart ist und klicken Sie diese an. Hier erscheint in der Standarte ein dunkler Rahmen. Dies dient als Zeichen dafür, daß bei dem nachfolgenden Kampf alle in der Provinz enthaltenen Soldaten für den Angriff abgezogen werden, bis auf einen, der aus Repräsentanzgründen in der Provinz verbleiben muß. Sie können Truppen aus beliebig vielen angrenzenden Provinzen zusammenziehen, indem Sie diese anklicken. Falls Sie die Soldaten einer Provinz im nachhinein doch nicht am Kampf beteiligen wollen, so genügt es, diese Provinz erneut anzuwählen. Der besagte Rahmen verschwindet daraufhin wieder.

Sobald Sie erneut das Feld anwählen, das Sie angreifen wollen, beginnt die Schlacht.

Jeder Soldat verbraucht für einen Angriff zwei Versorgungsgüter. Sollte für einen Kampf nicht genügend VG vorhanden sein, müssen Sie den Angriff abbrechen. Abgeschnittene Provinzen können dementsprechend - wenn die Versorgungsregel aktiv ist - niemals angreifen!

Der Verteidiger verbraucht pro Soldat im Kampf ein VG. Sollte er über zu wenige VG verfügen, wird seine Kampfkraft halbiert!

7.2.6. Der Kampf

Nun wechselt das Szenario und zeigt die angegriffene Provinz in vergrößerter Seitenansicht. Falls vorhanden, wird auch die Befestigung angezeigt. Jede Befestigungsstufe besitzt eine typische, für sie symbolhafte Grafik.

Der Kampfbildschirm ist auf dem Commodore 64 anders aufgebaut als beim Amiga oder IBM AT.

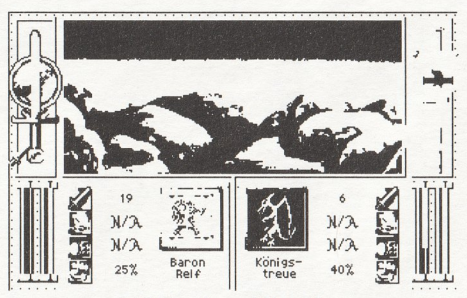


Bild 13: Kampfbildschirm

Auf dem Amiga und dem IBM AT sind unterhalb der Landschaft je ein Informationsfeld für den Angreifer und den Verteidiger angebracht, die alle wesentlichen Daten enthalten. Das kleine Schwert-Icon stellt die am Kampf beteiligten Soldaten dar. Das Katapult steht für sich selbst. Das Kistensymbol gibt die Anzahl der verfügbaren Versorgungsgüter an. Der Handschuh steht für die Kampfkraft. Die jeweils benachbarten Zahlen geben die entsprechenden Werte wieder. Die Bezeichnung N/A kennzeichnet, daß die entsprechenden Angaben aus Gründen der Voreinstellungen zu diesem Spiel nicht benötigt werden.

Unter den Standarten sind die Namen der am Kampf beteiligten Barone aufgeführt.

An den Seiten des Bildschirmes befinden sich je ein roter (links) und ein grüner (rechts) senkrechter Balken. Der linke Balken stellt die Anzahl der Söldner beider Heere in Relation zur Gesamtzahl der größeren der beiden Heere dar. Sind also beispielsweise 300 Angreifer und 100 Verteidiger am Kampf beteiligt, liegt das Maximum des roten Balken bei 300. Entsprechend hat der linke Balken des Angreifers die volle Höhe, während der rechte Balken des Verteidigers nur ein Drittel der Höhe erreicht.

Die jeweils rechten Balken stellen die Stärke der beiden Heere (Anzahl verrechnet mit Kampfkraft) im Verhältnis zueinander dar. Hier kann man während der Schlacht beobachten, wie sich das Gleichgewicht zugunsten einer Seite verlagert. Wer hier den höheren Balken besitzt, hat gute Aussichten auf einen Sieg.

Die Kampfkraft eines Heeres ist von der Geländeart, der Art der Truppenaufteilung und dem Befestigungsstatus abhängig. Je höher der Prozentsatz, desto besser kämpfen die Söldner. Wenn Sie in den Voreinstellungen bestimmt haben, daß die Geländeart Einfluß auf den Kampf hat, so gelten für den Verteidiger die in der folgenden Tabelle unter "unbefestigt" angegebenen Grundwerte. Bei einem Angriff auf befestigte Provinzen nimmt die Kampfkraft des Angreifers ab und die des Verteidigers zu. Dies wird durch die fol-

genden zwei Tabellen veranschaulicht. Gleichzeitig gibt die zweite Tabelle die Anzahl der Katapulte wieder, die pro Kampf auf welche Befestigungsstufe eingesetzt werden können.

Befestigung	**Faktor**	**Grasebene**	**Buschland**	**Wald**	**Sumpf**	**Sandwüst e**	**Hügel**	**Gebirge**
unbefestigt	+ 0 %	25 %	30 %	35 %	45 %	25 %	40 %	50 %
Wehrturm	+ 12 %	37 %	42 %	47 %	57 %	37 %	52 %	62 %
Fort	+ 18 %	43 %	48 %	53 %	63 %	43 %	58 %	68 %
Burg	+ 25 %	50 %	55 %	60 %	70 %	50 %	65 %	75 %
Schloß	+ 37 %	62 %	67 %	72 %	82 %	62 %	77 %	87 %
Festung	+ 50 %	75 %	80 %	85 %	95 %	75 %	90 %	100 %
Zitadelle	+ 75 %	100 %	105 %	110 %	120 %	100 %	115 %	125 %

Tabelle 2: Kampfkraftsteigerung des Verteidigers

Befestigung	**Faktor**	**Kampfkraft des Angreifers**	**maximale Katapultanzahl**
unbefestigt	0	25 %	0
Wehrturm	- 7	18 %	1
Fort	- 9	16 %	2
Burg	-11	14 %	3
Schloß	-13	12 %	4
Festung	-15	10 %	5
Zitadelle	-17	8 %	6

Tabelle 3: Kampfkraftreduzierung des Angreifers sowie maximal einsetzbare Katapultanzahl im Angriff

Der Angreifer besitzt immer einen Grundwert von 25 %, unabhängig vom Gelände. Hat das Gelände keinen Einfluß auf den Kampf, so gilt dieser Wert auch für den Verteidiger. Die Befestigungsstufe erhöht dagegen immer die Kampfkraft des Verteidigers und vermindert sie beim Angreifer. Jedes eingesetzte Katapult erhöht die Kampfkraft des Angreifers um 1 %. Es sind nicht beliebig viele Katapulte einsetzbar. Die Gefahr ist viel zu groß, daß dabei mehr die eigenen Leute getroffen werden anstelle des Gegners. Die Waffenentwicklung ist halt noch nicht so weit. Die Anzahl der Katapulte ist vom Befestigungsstatus des Verteidigers abhängig (siehe Tabelle 3).

Der Verteidiger kann in der Regel keine Katapulte zur Verteidigung einsetzten. Alle Katapulte eines Spielers werden in der Heimatfeste stationiert. Sobald diese angegriffen wird, können sie ausnahmsweise für Verteidigungszwecke eingesetzt werden, jedoch nur maximal 25 Stück.

Provinzen, die keine Landverbindung zur Heimatfeste besitzen, können im Angriff nur dann Katapulte einsetzen, wenn die Versorgungsregeln nicht aktiviert worden sind. Jedes Katapult kann nur für einen Angriff pro Monat verwendet werden.

Weiterhin wird die Kampfkraft eines Heeres durch eine variable Truppenaufteilung - sofern als Option aktiviert - verändert. Bogenschützen und Kavallerie sind bestens für den Angriff und Verteidigung auf unbefestigte Gebiete geeignet. Dagegen sind für einen Angriff auf befestigte Provinzen Infanterie und Pioniere gefragt. Wie soll auch ein Reiter eine Burgmauer erstürmen? In der Verteidigung hinter einer Befestigung sind Bogenschützen und Infanterie bestens geeignet. Je nach Truppenaufteilung wird dementsprechend die Kampfkraft verändert. Wer übermäßig viel Kavallerie in Burgen versammelt, muß Nachteile im Kampf hinnehmen. Die folgenden Tabellen veranschaulichen dies.

Die Grundeinstellung für die vier Truppengattungen beträgt 25 %. Jede Veränderung um 1 % bewirkt gleichzeitig eine Veränderung der Kampfkraft. Sollten Ihre Bogenschützen 15 % Ihrer Streitkräfte ausmachen, so ist der Wert -10 %. Dementsprechend müssen Sie die u.a. Werte mit 10 multiplizieren. Alle Angaben sind in Prozent!

Angriff	**unbefestigt**	**Wehrturm**	**Fort**	**Burg**	**Schloß**	**Festung**	**Zitadelle**
-1 % Infanterie	--	--	--	--	--	--	--
+1 % Infanterie	--	+ 0.1	+ 0.2	+ 0.3	+0.4	+ 0.5	+ 0.6
-1 % Pioniere	--	- 0.1	- 0.2	- 0.3	- 0.4	- 0.5	- 0.6
+1 % Pioniere	- 0.2	--	+ 0.2	+ 0.4	+ 0.6	+ 0.8	+ 1.0
-1 % Bogenschützen	--	+ 0.1	+ 0.2	+ 0.3	+ 0.4	+ 0.5	+ 0.6
+1 % Bogenschützen	+ 0.5	- 0.1	- 0.2	- 0.3	- 0.4	- 0.5	- 0.6
-1 % Kavallerie	--	--	--	--	--	--	--
+1 % Kavallerie	+ 1.0	- 0.1	- 0.2	- 0.3	- 0.4	-0.5	- 0.6

Tabelle 4: Kampfkraftveränderung bei unterschiedlicher Truppenaufteilung im Angriff

Verteidigung	**unbefestigt**	**Wehrturm**	**Fort**	**Burg**	**Schloß**	**Festung**	**Zitadelle**
-1 % Infanterie	--	--	--	--	--	--	--
+1 % Infanterie	+ 0.1	+ 0.2	+ 0.3	+ 0.4	+0.5	+ 0.6	+ 0.7
-1 % Pioniere	--	--	--	--	--	--	--
+1 % Pioniere	--	--	--	--	--	--	--
-1 % Bogenschützen	--	--	--	--	--	--	--
+1 % Bogenschützen	+ 0.2	+ 0.4	+ 0.6	+ 0.8	+ 1.0	+ 1.2	+ 1.4
-1 % Kavallerie	--	+ 0.1	+ 0.2	+ 0.3	+ 0.4	+ 0.5	+ 0.6
+1 % Kavallerie	+ 0.5	- 0.2	- 0.4	- 0.6	- 0.8	- 1.0	- 1.2

Tabelle 5: Kampfkraftveränderung bei unterschiedlicher Truppenaufteilung in der Verteidigung

Sollte die Kampfkraft unter 1 % sinken, so bleibt sie auf 1%!

Während der Schlacht warten die Truppen auf Befehle der Spieler. Klicken die Spieler das linke obere Feld (Schwert und Schild) in der oberen Bildschirmhälfte an, so wird eine Kampfrunde ausgetragen. Zu ihrem Ablauf später mehr. Betätigt der Angreifer jedoch das auf rechten Bildschirmseite liegende Feld (Fahne), so werden seine Leute den Angriff abbrechen und sich zurückziehen. Während des Rückzugs wird allerdings noch eine Kampfrunde ausgetragen. Der sich zurückziehende Angreifer verliert alle Katapulte an den Verteidiger, wenn er sich zurückzieht!

Ebenso hat der Verteidiger die Möglichkeit zum Rückzug. Dies jedoch aber nur, wenn seinen Söldnern noch ein Fluchtweg in eine eigene, benachbarte Provinz offensteht. Ist eine solche Provinz nicht vorhanden, oder gilt der Angriff der Heimatfeste, so ist kein Rückzug möglich. Das Feld mit der Rückzugsfahne wird dann mit einem Punktraster versehen. Andernfalls kann der Verteidiger seine Truppen abziehen, indem er das auf seiner (der rechten) Bildschirmseite befindliche Standarte mit seinem Wappen anklickt. Auch hier erfolgt noch eine Kampfrunde. Auf dem Commodore 64 muß der Verteidiger die "SPACE"-Taste drücken, um sich zurückzuziehen.

Sind Königstreue oder vom Computer gesteuerte Barone in die Kampfhandlung verwickelt, so entscheiden diese natürlich selbst, ob sie sich zurückziehen oder nicht.

In jeder Kampfrunde stürmen die Angreifer gegen die Verteidiger und versuchen dabei, so viele Gegner wie möglich kampfunfähig zu machen. Die Verteidiger versuchen ihrerseits aus ihren Stellungen heraus das gleiche. Dabei befindet sich der Angreifer, an der Kampfkraft gemessen, zumeist etwas im Nachteil. Für jede Seite wird gleichzeitig die Anzahl der Treffer ermittelt, die sie bei jedem Gegner erzielt haben. Diese Treffer errechnen sich wie folgt:

Von der Anzahl der Soldaten wird ein prozentualer Anteil gemäß der Kampfkraft ermittelt. Dies ist die maximale Anzahl der Treffer, die die Söldner in einer Kampfrunde landen können. Beispielsweise beträgt die Zahl bei 200 Soldaten und 25 % Kampfkraft maximal 50 Treffer. Nun wird ein zufälliger Wert zwischen 1 und dieser Höchsttrefferzahl ermittelt. Zusätzlich wird noch ein Wert zwischen 2 % und 10 % der Truppenstärke als Mindesttrefferquote hinzuaddiert. Die Anzahl der Mindesttreffer ist vom jeweiligen Gelände abhängig.

Diese Summe aus Zufallswert und Mindesttrefferquote entspricht dann den wirklich gelandeten Treffern, also der Zahl der ausgeschalteten, gegnerischen Soldaten. Die Trefferzahlen werden gleichzeitig für beide Seiten ermittelt und erst dann von der Truppenstärke abgezogen. Auf diese Weise gibt es keinen unfairen Erstschlag.

Wenn Katapulte eingesetzt werden, können diese auch im Kampf zerstört werden. Die Anzahl der Soldaten wird durch die Anzahl der Katapulte geteilt. Ein Katapult ist zerstört, wenn der Angreifer diese errechnete Zahl an Söldnern verlieren sollte. Beispiel: 900 Soldaten greifen mit drei Katapulten eine gegnerische Provinz an. Das erste Katapult wird vom Verteidiger zerstört, wenn der Angreifer 300 Mann verloren hat.

Bei 600 Verlusten verliert der Angreifer das zweite Katapult. Wenn der Angreifer alle Soldaten verlieren sollte, so kann der Verteidiger das letzte Katapult erobern!

Die Schlacht dauert so lange an, bis eine Seite besiegt ist oder sich zurückzieht. Daraufhin wird eine Meldung ausgegeben, wer der Sieger der Schlacht ist, wieviel Söldner auf jeder Seite ausgeschaltet wurden und wieviel durch Sieg oder Rückzug überlebt haben.

Ist es Ihnen gelungen, die Provinz zu erobern, so gehört diese jetzt Ihnen, und alle an der Schlacht beteiligten Söldner, die überlebt haben, rücken in diese Länderei ein. Haben Sie eine Befestigungsanlage eingenommen, so ist diese durch Belagerung, Feuer, Katapultbeschuß und Erstürmung so stark beschädigt, daß sie um einen ganzen Faktor zurückgestuft wird, d.h. aus einem Schloß wird eine Burg und ein Wehrturm ist gänzlich zerstört.

Sollte es Ihnen sogar gelingen, die Heimatfeste eines anderen Barons einzunehmen, so landet dieser in Ihrem Kerker. Alle seine Provinzen und Söldner unterstehen von nun an Ihrem Befehl. Die Königstreuen sind hierbei leicht im Vorteil. Sie haben keine Heimatfeste, die man erobern kann, da das Königsschloß bekanntlich niedergebrannt ist. Im Gegenzug können sie aber auch über keine Zitadelle verfügen.

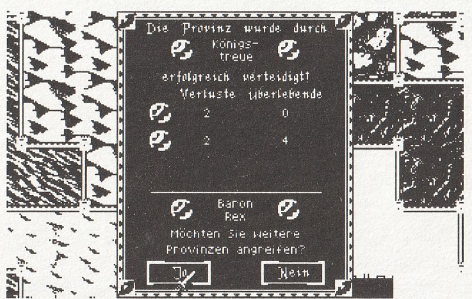


Bild 14: Kampfstatistik

Sie können beliebig viele weitere Provinzen angreifen, jedoch sind die Truppen, die in diesem Monat bereits gekämpft haben, nicht zu einer weiteren Schlacht fähig. Solange Sie noch Armeen besitzen, mit denen Sie angreifen können, werden Sie nach jedem Kampf gefragt, ob Sie weitere Provinzen angreifen wollen. Ist dies nicht der Fall, antworten Sie mit "Nein" und beenden damit die Angriffsphase.

7.2.7. Die Bewegungsphase

Nachdem alle Schlachten geschlagen sind, folgt die Bewegungsphase. Hier können Sie Truppenverschiebungen durchführen. Zunächst werden Sie gefragt, ob Sie alle Söldner gleichmäßig an die Grenze verschieben wollen. Beantworten Sie diese Frage mit "Nein", so gelangen Sie zur individuellen Truppenverschiebung (s.u.). Bestätigen Sie die Frage jedoch mit "Ja", so werden aus Ihren Hinterländern sämtliche

Söldner gleichmäßig (bis auf einen je Provinz) an die Grenzen zu gegnerischen Provinzen verschoben. Anschließend können Sie auf Wunsch weitere individuelle Truppenverschiebungen wie im folgenden beschrieben durchführen.

Dazu wählen Sie zunächst eine Ihrer Provinzen durch einen Mausklick an. Das Hauptfeld dieser Provinz wird daraufhin mit einen Rahmen markiert. Auf dieselbe Weise wählen Sie eine weitere Ihrer Provinzen aus, die zwar nicht direkt mit der ersten benachbart sein muß, jedoch eine Verbindung über andere Ihrer Provinzen aufweisen muß, die die Söldner benutzen können. Zwischen Provinzen, die durch den Feind voneinander abgeschnitten sind, können keine Truppen verlegt werden. Das folgende Beispiel verdeutlicht dies.

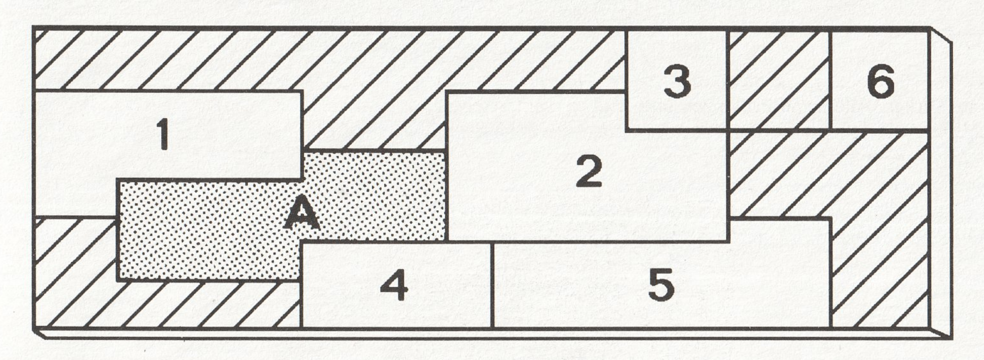


Abbildung 2: Miteinander verbundene Provinzen. Nicht schraffierte Felder gehören dem Besitzer der Provinz A, schraffierte Felder gehören anderen Spielern. Somit ist die Provinz A nicht mit der Provinz 6 verbunden (schraffierte Felder liegen dazwischen), wohl aber mit den Provinzen 1 bis 5.

Bei bestehender Verbindung öffnet sich ein Fenster mit einer Gegenüberstellung der Truppenstärken in beiden Provinzen. Diese Werte können Sie durch Anklicken der verschiedenen Zahlen-Icons mit der linken Maustaste um den entsprechenden Wert verändern. Drücken Sie eines der Felder mit der rechten Maustaste, so werden sämtliche (bis auf 1) Söldner verschoben.

Sie können beliebig viele Verschiebungen vornehmen und auch die einzelnen Truppen beliebig oft verschieben. Sie geben nur Marschbefehle ein, die erst später von Ihren Truppen möglichst rationell ausgeführt werden. Wenn Sie weitere Verschiebungen vornehmen wollen, wählen Sie auf die entsprechende Frage hin das Feld "Ja". Haben Sie alle Bewegungen wunschgemäß ausgeführt, wählen Sie die Option "Nein", womit die Bewegungsphase beendet wird.

7.2.8. Die Investitionsphase

In dieser Phase haben Sie die Gelegenheit, Ihre sauer verdienten Taler auch wieder auszugeben und nutzbringend anzulegen.

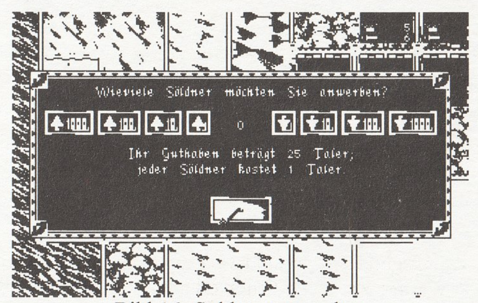


Bild 16: Soldaten anwerben

Zum einen können Sie Söldner anwerben. Jeder Söldner kostet Sie einen Taler und erscheint in Ihrer Heimatfeste zur Ausbildung. Erst im nächsten Monat können Sie ihn an die Front verlegen und erst im darauf folgenden Monat aktiv an einem Angriff teilnehmen lassen. Sie sehen, daß eine gute Vorausplanung notwendig ist. Dies bedeutet aber nicht, daß Rekruten generell erst nach zwei Monaten kämpfen können. Wird die Heimatfeste angegriffen, oder geht von ihr ein Kampf aus, so stehen auch die jungen Soldaten voll zur Verfügung.

Sie können auch weitere Dörfer errichten. Dies ist eine langfristige Investition, die sich später bezahlt macht, denn je mehr Dörfer Sie besitzen, desto höher sind Ihre monatlichen Steuereinnahmen. Weiterhin produzieren Ihre Dörfer die wichtigen Versorgungsgüter. Ein Dorf kostet zwischen vier und zwölf Taler, je nachdem, welchen Preis Sie in den Voreinstellungen festgelegt haben. Sie können Dörfer in einer beliebigen, eigenen Provinz errichten. Es empfiehlt sich aber, zunächst die Heimatprovinz mit Dörfern zu füllen und bei den anderen Provinzen auf fruchtbares Gelände zu achten. Die Dorfanzahl einer jeden Provinz ist beschränkt. Sie können nur dort Dörfer bauen, wo die Maximalanzahl an Dörfern noch nicht erreicht ist. Näheres finden Sie dazu im Kapitel 4.5. "Voreinstellungen verändern".

Ferner haben Sie die Möglichkeit, den Befestigungsstatus Ihrer Provinzen zu erhöhen. Es ist jedoch nur eine Steigerung um eine Stufe pro Monat in jeder Provinz möglich. Schließlich kann man eine Burg nicht in 30 Tagen aus dem Boden stampfen. Natürlich können Sie die Befestigung nur bis zu der in den Voreinstellungen festgelegten Stufe ausbauen. Aber schon ein relativ preiswerter Wehrturm verhindert oftmals eine Schlacht.

Befestigungsstufe	Kosten des Ausbaus	Gesamtkosten	Gesamtbauzeit
Wehrturm	20 Taler	20 Taler	1 Monat
Fort	30 Taler	50 Taler	2 Monate
Burg	40 Taler	90 Taler	3 Monate
Schloß	50 Taler	140 Taler	4 Monate
Festung	60 Taler	200 Taler	5 Monate
Zitadelle	80 Taler	280 Taler	6 Monate

Tabelle 6: Kosten und Bauzeiten der Befestigungsstufen

Pro Monat können Sie ein Katapult für 25 Taler erwerben. Die Ausbildung der Bedienungsmannschaft nimmt so viel Zeit in Anspruch. Alle Katapulte werden in der Heimatfeste gelagert.

Weiterhin können Sie Versorgungsgüter kaufen und verkaufen, sofern die Versorgungsregeln aktiv sind. Die Preise sind abhängig vom Wetter. Schlechte Ernteverhältnisse erhöhen die Preise und umgekehrt. Der Handel mit Versorgungsgütern geschieht hauptsächlich mit ausländischen Handelskontoren. Bedenken Sie, daß Sie nicht unendlich viele Versorgungsgüter kaufen können. Falls Sie viele Soldaten besitzen und für den nächsten Monat einen größeren Feldzug planen sollten, so könnte es durchaus sein, das Sie über zuwenig VG verfügen, um irgendwelche Angriffe durchführen zu können. Beachten Sie stets diesen Punkt! Hinzukommt der monatliche Rattenfraß, der Ihre Bestände an VG ebenfalls vermindert.

Natürlich müssen Sie nicht Ihr gesamtes Geld ausgeben. Was Sie sparen, wird im nächsten Monat verzinst. Allerdings kann es gerade zu Spielbeginn wichtig sein, rasch zu investieren und ein Heer aufzustellen.

7.2.9. Die Truppenaufteilung

Wenn Sie für einen Taler einen Söldner anwerben, so kommen 100 Rekruten zu Ihnen. Um das Spiel aber übersichtlicher zu gestalten, haben wir diese Hundertschaft aus spieltechnischen Gründen als einen Söldner definiert.



Bild 17: Truppenaufteilung

Falls Sie in den Voreinstellungen eine variable Truppenaufteilung gewählt haben, so können Sie diese nach der Investitionsphase selbst neu festlegen. Die Grundeinstellung ist jeweils 25 % für jede Truppengattung. Jeder Truppenteil muß mindestens 10 % des Gesamtheeres ausmachen. Das Maximum beträgt 40 %. Zwischen diesen Bereichen können Sie die Truppenaufteilung frei wählen.

Durch Anklicken der Pfeil-Icons können Sie jeweils den Wert zwischen den entsprechenden Truppenteilen verändern. Der Doppelpfeil installiert wieder den Grundwert.

Die Infanterie ist gut im Angriff wie in der Verteidigung, egal welches Gelände vorherrscht.

Pioniere sind bestens geeignet für Angriffe auf befestigte Provinzen. In der Verteidigung verhalten sie sich normal. Dagegen besitzen sie für den Angriff auf unbefestigte Provinzen nur Nachteile.

Bogenschützen sind ideal in der Verteidigung und im Angriff auf unbefestigte Provinzen. Bei einer Attacke gegen Befestigungsanlagen sind sie weniger nützlich, weil sie eher die eigenen Leute beim Erstürmen der Burgmauern treffen als deren Verteidiger.

Kavallerie ist bestens geeignet für den Angriff und die Verteidigung im offenen Gelände. Das Gegenteil gilt für befestigte Provinzen.

7.3. Die Spielphasen der Königstreuen

Haben alle Barone ihre Züge beendet, so sind die Königstreuen an der Reihe. Sollte deren Gesinnung auf "freundlich" eingestellt sein, so unternehmen sie überhaupt nichts. Andernfalls durchlaufen sie die im folgenden beschriebenen Phasen.

7.3.1. Die Angriffsphase

Ist die Gesinnung der Königstreuen "neutral", so überspringen sie diese Phase, andernfalls suchen sie nun geeignete, von Baronen besetzte Provinzen aus, um diese anzugreifen. Wenn Sie in den Voreinstellungen Einzelangriff ausgewählt haben, so greifen nur die Königstreuen aus einer Provinz auf einmal eine Spielerprovinz an. Besteht jedoch eine Kooperation, so wird die Spielerprovinz von den Soldaten aller benachbarten königstreuen Provinzen gleichzeitig angegriffen.

Nun kommt es darauf an, ob die Königstreuen ihre Erfolgsaussichten abwägen sollen. Falls nicht, greifen sie häufig blindwütig an, auch wenn Sie keine guten Aussichten auf einen Sieg haben. Dabei können sie sich auch "totrennen". Wägen die Königstreuen ihre Chancen jedoch ab, so vergleichen sie die Anzahl der eigenen Soldaten mit der Besatzung der gegnerischen Provinz und beziehen auch die Geländeart (sofern diese Einfluß auf den Kampf hat) und den Befestigungsstatus mit in ihre Überlegungen ein. Sehen sie eine klare Siegeschance, so greifen sie an. Merken sie, daß sie unterliegen würden, so suchen sie sich ein anderes Ziel.

Kommt es zur Schlacht, wird ggf. wie bei Angriffen durch Computerbarone zunächst eine Meldung ausgegeben, und die entsprechende Spielerprovinz wird angezeigt. Danach wechselt der Bildschirm in das bekannte Kampf-Szenario.

Gelingt es den Königstreuen, eine Provinz einzunehmen, so rücken Besatzungstruppen in das Gebiet ein. Wurde während der Voreinstellungen ein "massives" Einrücken gewählt, so bleiben alle an der Schlacht beteiligten Truppen im eroberten Feld. Bei "gleichmäßiger" Verteilung werden die Truppen zu gleichen Teilen über die Provinzen, aus den sie stammen, und das besetzte Gebiet verteilt.

Die Königstreuen haben gegenüber den Baronen einen entscheidenden Vorteil: Die Soldaten sind wesentlich besser trainiert, werden nicht müde, und sie können so oft hintereinander angreifen, wie sie wollen. Das hat zur Folge, daß eine Armee von Königstreuen, die einmal eine starke Verteidigungslinie durchbrochen hat und in schwach besetztes Hinterland eingefallen ist, sich dort noch im selben Monat blitzschnell ausbreiten und eine Provinz nach der anderen einnehmen wird. So kann sie auch sehr schnell vor den Toren Ihrer Heimatfeste aufmarschieren. Wehe dem, der dann keine Söldner zur Verteidigung dort stationiert hat. Diese Angriffe enden erst, wenn kein lohnendes Ziel mehr zu finden ist oder die unüberlegt angreifenden Königstreuen aufgerieben sind.

7.3.2. Die Bewegungsphase

Der Ablauf dieser Phase hängt ebenfalls davon ab, welche Verteilungsform der Königstreuen während der Voreinstellungen gewählt worden ist. Sollte eine Verteilung nicht vorgesehen sein, so wird diese Phase einfach übergangen.

Bei einer "gleichmäßigen" Verteilung werden alle königstreuen Soldaten so verschoben, daß auf allen miteinander verbundenen Provinzen annähernd gleiche Truppenstärken vorhanden sind. Die durch die Barone abgeschnittenen Bereiche müssen sich mit der Verteilung der dort stationierten Krieger begnügen.

Bei einer "grenznahen" Verteilung sammeln die Königstreuen alle Soldaten und verteilen sie gleichmäßig nur auf die Felder, die an eine gegnerische Provinz grenzen. Abgeschnittene Bereiche müssen dabei wieder mit ihren eigenen Truppen auskommen. Diese Taktik der Verteilung ist die strategisch klügste. In der Regel werden auch die Barone auf diese Weise vorgehen und ihre Truppen an den Fronten konzentrieren.

7.3.3. Die Investitionsphase

So wie die Barone ihre Ländereien verwalten, machen die Königstreuen dies auch mit den ihren. Dabei gibt es allerdings einen kleinen Unterschied. Die Barone haben den Vorteil, als absolute Herrscher ihr Geld überall anlegen zu können. Dies können die Königstreuen nicht. Jede Provinz stellt einen in sich geschlossenen Verwaltungsbezirk mit einer eigenen Finanzhoheit dar. Eine Koordinierung durch einen König fehlt schließlich momentan, und so wirtschaften die regionalen Gouverneure unabhängig voneinander.

Jede Provinz nimmt also für sich Geld ein und verwaltet es, indem sie das Geld wieder ausgibt oder spart. Wie auch die Barone verzinsen die königstreuen Provinzen ihr Vermögen und nehmen die üblichen Steuern

von den Dörfern ein. Dieses Kapital wird jedoch so gut versteckt, daß es niemandem, der die Provinz erobert, in die Hände fällt - genauso wenig wie ein Baron das Geld eines anderen bekommt, dessen Heimatfeste er einnimmt.

Als erstes geben die Provinzen einen bestimmten Anteil ihrer Einnahmen für die Aufstellung neuer Soldaten aus. Grundlage dafür ist der Nachrüstfaktor in den Voreinstellungen. Der Rest der Einnahmen fällt dem übrigen Kapital zu. Auf diese Weise wird ständig etwas gespart, was durch die höheren Zinserträge im nächsten Monat auch das zukünftige Einkommen erhöht.

Danach entscheiden sich die Provinzen nach dem in den Voreinstellungen gewählten Investitionsfaktor, ob sie ein weiteres Dorf errichten wollen. Dies können sie natürlich nur dann, wenn genügend Geld vorhanden ist und die maximale Dorfanzahl der Provinz noch nicht erreicht wurde. Natürlich erhöht jedes Dorf wiederum das Einkommen der Provinz in den folgenden Monaten.

Je nach der in den Voreinstellungen gewählten Befestigungsbereitschaft befinden die königstreuen Gouverneure nun über den Ausbau ihrer Befestigungen. Auch hier setzen Kapital und maximaler Befestigungsstatus natürliche Grenzen. Das übrige Geld wird gespart.

Die gesamte Computerphase ist trotz der aufwendigen Berechnungen so schnell, daß man sie im allgemeinen kaum wahrnehmen kann, außer wenn Ihnen der Computer mitteilt, daß er Sie anzugreifen gedenkt.

7.4. Das Ende der Spielrunde

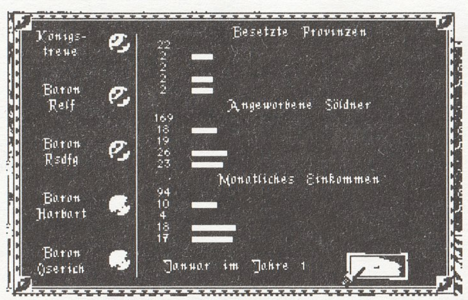


Bild 18: Aktueller Spielstand

Nach den Phasen der Königstreuen ist die Spielrunde abgeschlossen. In einer grafischen Gegenüberstellung erhalten Sie eine Übersicht über die Machtverhältnisse der einzelnen Spieler zueinander. Anschließend bricht der nächste Monat an, und Sie haben erneut die Möglichkeit, das Spiel zu beenden, den aktuellen Spielstand zu sichern, die augenblickliche Situation anzuschauen oder einfach weiterzuspielen.

8. Spieltips

Lesen Sie bitte die Anleitung sorgfältig durch, besonders das Kapitel über die Voreinstellungen. Denn "ERBEN DES THRONS" spielt sich immer nur so gut, wie es eingestellt worden ist. Wir empfehlen, mit verschiedenen Einstellungen - auch extremen Werten - zu experimentieren. Sie werden erkennen, daß dieses Spiel trotz des Rhythmus seiner sich ständig wiederholenden Spielphasen unglaublich vielseitig und spannend sein kann und Sie für sehr viele Stunden fesseln wird.

Wenn Sie das Spiel das erste Mal starten, empfehlen wir Ihnen vielleicht eine der folgenden Voreinstellungen auszuprobieren. (KT steht für Königstreue, BS steht für Befestigungsstufe, P. für Provinzen.)

Voreinstellung	sehr leicht	leicht	mittel	schwer	sehr schwer
Provinzanzahl	16 bis 25	25 bis 40	40 bis 60	60 bis 80	80 bis 99
Max. Dorfanzahl pro P.	80 bis 99	60 bis 80	40 bis 60	20 bis 40	5 bis 20
Dorfanzahl gilt für P.	alle P.	alle P.	alle P.	größte P.	größte P.
Gesinnung der KT	freundlich	neutral	neutral	feindlich	feindlich
Max. BS der Heimatfeste	Zitadelle	Zitadelle	Festung	Schloß	Burg
VG für Söldner	nein	nein	ja	ja	ja
Thronerbe	nein	nein	ja	ja	ja
Angriffsverhalten der KT	unbedacht	unbedacht	abwägend	abwägend	abwägend
Angriffsverbund der KT	unabhängig	unabhängig	unabhängig	kooperativ	kooperativ
Anfangsstatus der Heimatburg	Zitadelle	Festung	Schloß	Burg	Burg
Preis pro Dorf	4 Taler	6 Taler	8 Taler	10 Taler	12 Taler
Zinssatz	12 %	11 %	10 %	9 %	8 %
Katapulte	ja	ja	ja	nein	nein
Einrücken der KT	gleichmäßig	gleichmäßig	gleichmäßig	gleichmäßig	gleichmäßig
Nachrüstfaktor der KT	10 bis 30	30 bis 45	45 bis 60	60 bis 75	75 bis 90
Investitionen der KT	75 bis 90	60 bis 75	45 bis 60	30 bis 45	10 bis 30
Max. BS normaler Provinzen	Wehrtum	Fort	Burg	Schloß	Festung
Geländeeinfluß	nichts	Dorferträge	Kampf	beides	beides
Zufallsereignisse	nein	nein	ja	ja	ja
Wetter	konstant	konstant	variabel	variabel	variabel
Rückkehr des Thronfolgers	verstorben	15 bis 20	10 bis 15	5 bis 10	2 bis 5
Befestigungen der KT	null	null	niedrig	mittel	hoch
Verteilung der KT	gar nicht	gleichmäßig	gleichmäßig	grenznah	grenznah
Computerbarone	beliebig	beliebig	beliebig	beliebig	beliebig
Startgröße Spielerarmee	85 bis 99	70 bis 85	50 bis 70	30 bis 50	10 bis 30
Anfangskapital	80 bis 99	60 bis 80	40 bis 60	20 bis 40	0 bis 20
Ertragsfaktor VG pro Dorf	80 bis 99	60 bis 80	40 bis 60	20 bis 40	1 bis 20
Truppenaufteilung	konstant	konstant	konstant	variabel	variabel

9. Die Ehrenliste

Sobald ein Baron (oder Computerspieler) alle Provinzen erobert haben sollte, ist das Spiel beendet. Für jede Aktion der Spieler werden Siegpunkte vergeben. Die besten Barone werden in einer "Ehrenliste" eingetragen! Wenn Sie wollen, können Sie jederzeit alle Einträge in dieser Liste durch das Anwählen des Feldes "Löschen" wieder entfernen.

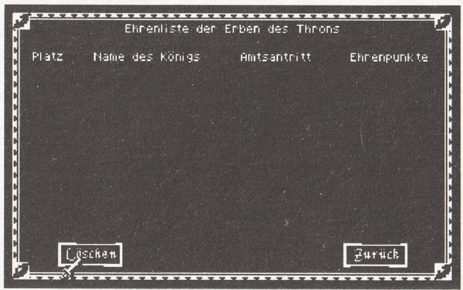


Bild 18: Ehrenliste

Für folgende Aktionen werden jeweils folgende Punkte vergeben:

Ereignis	**Siegpunkte**
Eroberung einer unbefestigten Provinz	5 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Wehrturm	10 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Fort	20 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Burg	40 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Schloß	60 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Festung	80 Punkte
Eroberung einer Provinz mit Zitadelle	100 Punkte
Vernichtung eines feindlichen Söldners	1 Punkt
Zerstörung oder Erbeutung eines Katapults	25 Punkte
Eroberung eines Dorfes	2 Punkte
Bau eines Dorfes	1 Punkt
Verlust eines eigenen Söldners	- 0,5 Punkte

Tabelle 7: Anzahl Siegpunkte

CONQUESTADOR

CONQUESTADOR: Als Befehlshaber über mehrere Conquestadoren müssen Sie Schiffsflotten zur Entdeckung, Erforschung und Kolonisation ausrüsten und damit die neue Welt erobern.
Beweisen Sie in aufregenden Land- und Seeschlachten Ihr taktisches Geschick. In diesem außergewöhnlichen Strategiespiel stehen Ihnen alle Wege offen...



Die Presse über CONQUESTADOR:

Die hohe technische Qualität und große Variabilität machen CONQUESTADOR zu einem Muß für Strategiefans...
Dirk Fuchser, ASM - Wertung: 10 von 12

Sehr viel Spielspaß bereiten die Seegefechte mit feindlichen Schiffen, bei denen fette Beute herausspringen kann...
Playtime - Wertung C64: 71% - Wertung IBM-PC: 73%

Die Spielidee ist großartig... wer also Lust auf ein wirklich komplexes, aber dennoch spielbares 'Eroberungsprogramm' hat, sollte sich den CONQUESTADOR ruhigen Gewissens zulegen! *Uwe Winkelkötter, Amiga Spezial - Wertung: 74%*

FÜR: Amiga (1 MB, alle Modelle) ★ Commodore 64/128 IBM AT (640 KB, EGA und VGA)

Mit dem SZENARIO-GENERATOR können Sie für das Strategiespiel CONQUESTADOR leicht eigene Landformationen erstellen. Außerdem enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Originalspiel.
★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Spiel CONQUESTADOR mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren.





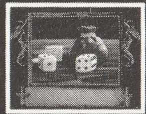
Die Presse über den SZENARIO-GENERATOR:

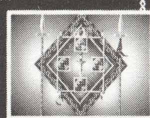
Die Zusatzdiskette zu CONQUESTADOR kann Fans des Spiels empfohlen werden und ist eine Bereicherung des Spielgeschehens...
Jörn-Erik Burkert, 64'er - Wertung: 8 von 10

Erben des Throns

ERBEN DES THRONS: Ein König ist erkoren worden. Neid zehrt an den Mächtigen des Landes, die den neuen König nach kurzer Zeit ermorden lassen. Das Land ist unregierbar geworden.
Und wieder beginnt ein Krieg um die Vorherrschaft im Reich. Schlüpfen Sie in die Rolle eines der aufstrebenden Barone und greifen Sie nach der Krone der Macht...







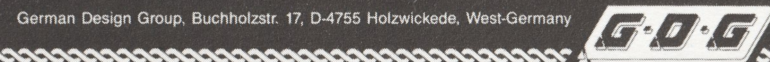


ERHÄLTLICH FÜR: Amiga (1 MB, alle Modelle) ★ Commodore 64/128 IBM AT (640 KB, EGA und VGA)

Die Presse über ERBEN DES THRONS:

ERBEN DES THRONS richtet sich eher an Hobby-Eroberer, die keine Lust haben, zentimeterdicke Tabellen zu wälzen. Denn trotz aller Komplexität läßt sich das Game erstaunlich flott spielen. Also: Alle, die Spiele wie Risiko mögen, dürfen bedenkenlos zugreifen...
Martin Klugkist, ASM - Wertung: 9 von 12 (gut)

ERBEN DES THRONS ist ein Strategiespiel, das unter Fans von Strategie und Taktik viele Freunde finden wird. Die Grafik ist reich an Details...
Jörn-Erik Burkert, 64'er - Wertung: 7 von 10



Raum für Notizen

Game-Credits:

Design: R. K. Rien
Entwicklung: Michael Berling & Hartmut Stein (Bernstein Zirkel softworks)
Commodore 64 Version: Stefan Knappmann
Commodore Amiga Version: Jörg Prenzing
IBM AT Version: Jörg Prenzing

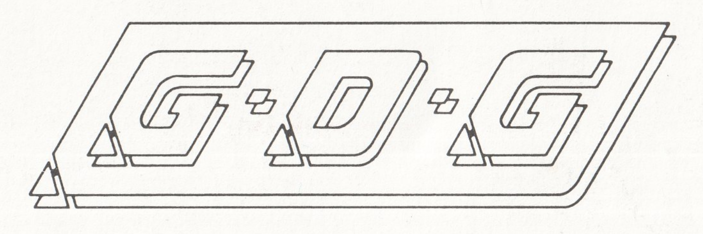
Entwicklungsleiter: Ralf Gelfand
Produktion: Rüdiger Rinscheidt
Art Director: Andreas Adamek

Covergestaltung, Titelbild & Schriftzüge: Marion Hagen-Helmert
Grafik-Design: Andreas Adamek & Michael Wollert
Computergrafiken Amiga & IBM AT: Andreas Ernst & Andres Adamek
Computer Grafiken Commodore 64: Carsten Strehse & The Dark One

Sound Amiga: Chris Link
Sound IBM AT: Jochen Hess & Norbert Schmidt
Sound Commodore 64: Marcel Sargon & The Dark One

Testphase: Rüdiger Rinscheidt, Ralf Gelfand, Torsten Doennges, Markus Zock, Thomas Beckmann
Regelhandbuch: Rüdiger Rinscheidt & The Dark One
Regeldurchsicht: Helmut Loch, Rüdiger Rinscheidt, Ralf Gelfand
Gesamtleitung: Rüdiger Rinscheidt & Ralf Gelfand

Qualität ist unser Programm!



Unsere Adresse:
German Design Group
Buchholzstraße 17
D-4755 Holzwickede
West-Germany

Telefon:
(0 23 01) 1 26 47 (Innland)
+49 (23 01) 1 26 47 (Ausland)

Telefax:
(0 23 01) 1 37 05 (Innland)
+49 (23 01) 1 37 05 (Ausland)